УКАЗАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание действует, цель может бросить d4 и добавить результат к одной проверке параметра на свой выбор. Она может совершить этот бросок до или после проверки параметра. После этого заклинание заканчивается.

Жрец — Трюк, прорицание

СВЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 час

светлячок или фосфоресцирующий мох

Вы касаетесь одного объекта, размер которого не превышает 10 футов в любой из размерностей. Пока заклинание действует, объект излучает яркий свет на 20 футов от него и тусклый свет еще на 20 футов дальше. Окраска света может быть любой. Его можно заблокировать, накрыв объект чем-то непрозрачным. Действие заклинания заканчивается, если вы произносите его снова или отменяете в качестве действия. Если вы используете заклинание на объект, который одет или находится в руках враждебного существа, то это существо должно сделать спасбросок по Ловкости, чтобы избежать заклинания.

Жрец — Трюк, проявление

ПОЧИНКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

два магнетита

Это заклинание восстанавливает один разлом или разрыв в объекте, которого вы касаетесь. Например сломанное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порваный плащ или протекающий бурдюк. Пока разрыв или разлом не больше 1 фута в любой из размерностей, вы полностью исправляете его, не оставляя следов. Заклинание способно физически починить магический предмет или голема, но не может вернуть в него магию.

Жрец — Трюк, преобразование

СОПРОТИВЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

миниатюрный плащ

Вы касаетесь одного существа. Один раз, пока действует это заклинание, цель может бросить d4 и добавить результат к одному спасброску на свой выбор. Оно может бросить кубик до или после совершения спасброска. После этого заклинание заканчивается.

Жрец — Трюк, ограждение

СВЯЩЕННОЕ ПЛАМЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Огненный свет обрушивается на существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Ловкости или получит 1d8 урона светом. Цель не получает бонусы от укрытий на этот спасбросок. Урон от заклинания увеличивается на 1d8 по достижению 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Жрец — Трюк, проявление

ЖАЛОСТЬ К УМИРАЮЩИМ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы касаетесь живого существа, которое имеет 0 ОЗ. Состояние существа стабилизируется. Заклинание не действует на нежить или големов.

Жрец — Трюк, некромантия

ВОЛШЕБСТВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	До 1 минуты

Вы демонстрируете небольшое чудо, являющееся знаком вашей сверхъестественной силы. Вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:

- Ваш голос звучит в три раза громче, чем обычно в течение 1 минуты
- Вы заставляете пламя трепетать, изменить цвет или стать ярче/слабее на 1 минуту.
- Вы заставляете землю безвредно дрожать в течение 1 минуты.
- Вы создаете мгновенный звук, исходящий из любой точки в пределах дальности заклинания. Это могут быть раскаты грома, карканье ворона или зловещий шепот.
- Вы резко открываете или громко захлопываете незакрытую дверь или окно.
- Вы изменяете свое обличье для чужого взора на 1 минуту. Если вы произносите это заклинание несколько раз, то можете получить до трех активных одноминутных эффектов за раз. Вы можете отменить такой эффект, потратив действие.

Жрец — Трюк, преобразование

ПОРЧА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

капля крови

До трех существ на ваш выбор из тех, что вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должны сделать спасбросок по Харизме. Пока действует заклинание, каждый раз, когда существо, провалившее этот спасбросок, делает бросок атаки ли спасбросок, оно должно бросить d4 и вычесть результат из результата своего броска атаки или спасброска.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одно дополнительное существо за каждый круг выше первого.

Жрец — 1 круг очарование

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

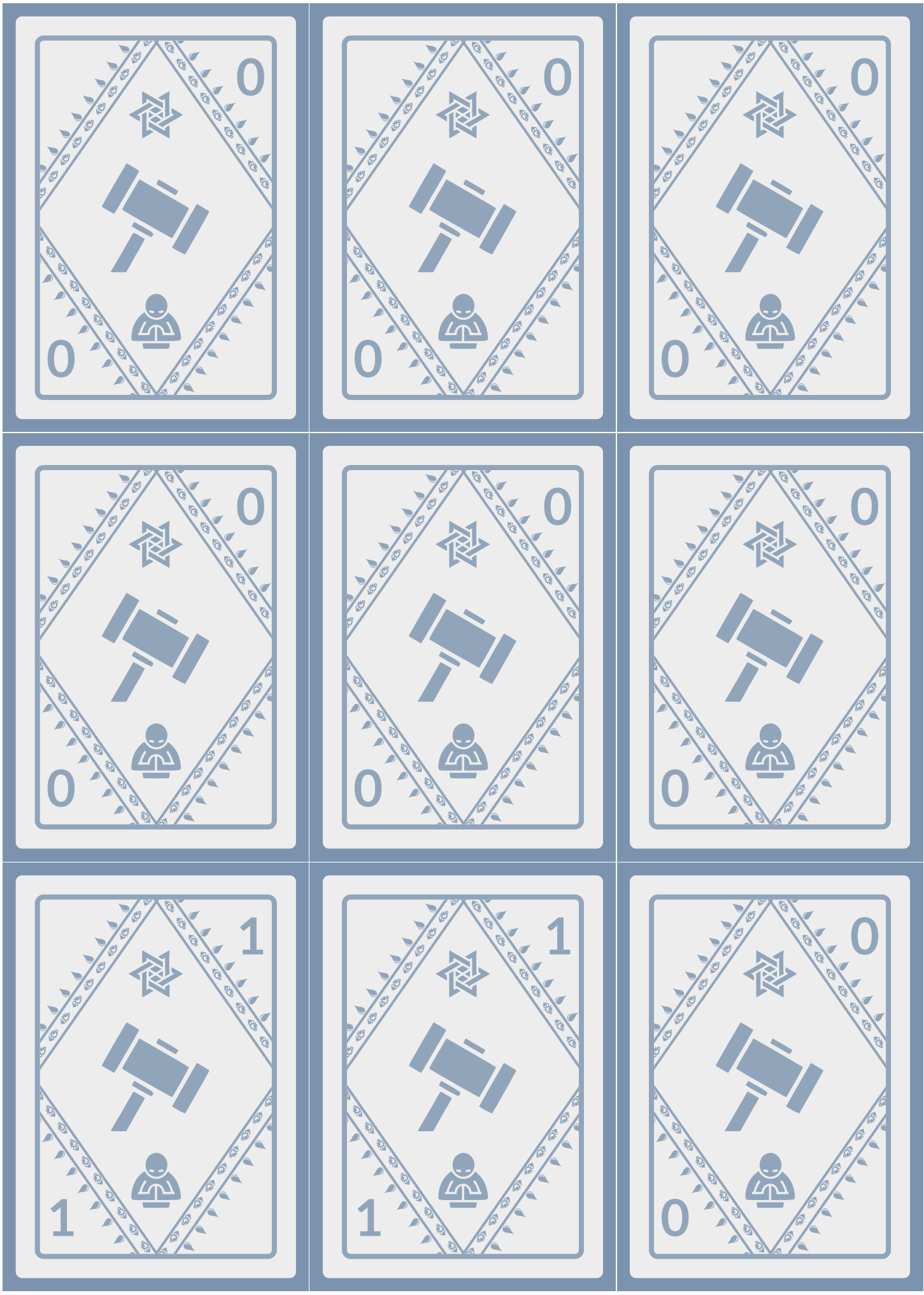
ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

немного святой воды

Вы благословляете до трех существ на ваш выбор в пределах дальности заклинания. Каждый раз, когда цель совершает бросок атаки или спасбросок во время действия заклинания, она может бросить d4 и добавить результат к броску атаки или спасброску.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше 1.

Жрец — 1 круг очарование


0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
1
1
1
1
0
0

ПРИКАЗ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 раунд

Вы отдаете однословный приказ существу, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет следовать этой команде в свой следующий ход. Заклинание не действует, если целью является нежить, цель не понимает ваш язык или ваш приказ наносит прямой вред цели.
Далее описаны несколько приказов и их эффекты. Вы можете отдавать другие приказы. В этом случае МП решает, как ведет себя цель. Если цель не может выполнить ваш приказ, то заклинание заканчивается.
Подойди. Цель двигается к вам по кратчайшему пути и останавливается, если оказывается в 5 футах от вас.
Брось. Цель роняет то, что было у нее в руках, а затем заканчивает свой ход.
Беги. Цель тратит весь свой ход, чтобы как можно быстрее убежать от вас.
Ложись. Цель падает на землю и заканчивает свой ход.

Жрец 1 круг очарование

ПРИКАЗ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 раунд

Стой. Цель не двигается и не совершает действий в этом ходу. Летающее существо продолжает парить, если оно способно на это. Если ему нужно двигаться, чтобы оставаться в воздухе, то оно пролетает минимальное расстояние, необходимое для этого.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждыйкруг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Жрец 1 круг очарование

СОЗДАНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

капля воды для создания или несколько песчинок для уничтожения

Вы можете создать или уничтожить воду. Создание воды. Вы создаете до 10 галлонов чистой воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же призванная вода проливается дождем в кубе со стороной 30 футов, гася при этом любое незащищенное пламя. Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же уничтожаете туман в кубе со стороной 30 футов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, объем созданной или уничтоженной воды увеличивается на 10 галлонов, а размер куба на 5 футов, за каждый круг выше первого.

Жрец 1 круг преобразование

ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает ОЗ, равное 1d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Жрец 1 круг проявление

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА И ДОБРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы узнаете, когда в пределах 30 футов от вас появляется аберрация, божественное существо, элементаль, фея, демон или нежить, а также местоположение этих существ. Аналогично, вы узнаете, если в пределах этого радиуса есть предметы, которые были освящены или прокляты. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Жрец 1 круг прорицание

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ(РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие магии в 30 футах вокруг вас. Если вы чувствуете магию таким образом, то в качестве действия вы можете увидеть ауры всех существ и предметов в области, наделенных магией, вы также узнаете школу магии, если она есть. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Жрец 1 круг прорицание

ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА И БОЛЕЗНЕЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

лист тиса

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие и местоположение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 футов вокруг вас. Вы также узнаете тип каждого яда, ядовитого существа и болезни. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Жрец 1 круг прорицание

САМОНАВОДЯЩАЯСЯ СТРЕЛА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

Вспышка света устремляется к выбранному вами существу в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон излучением 4d6, и следующий бросок атаки по цели, совершённый до конца вашего следующего хода, совершается с преимуществом, благодаря мистическому тусклому свету, остающемуся недолго на цели.

На более высоких кругах. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1d6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Жрец 1 круг проявление

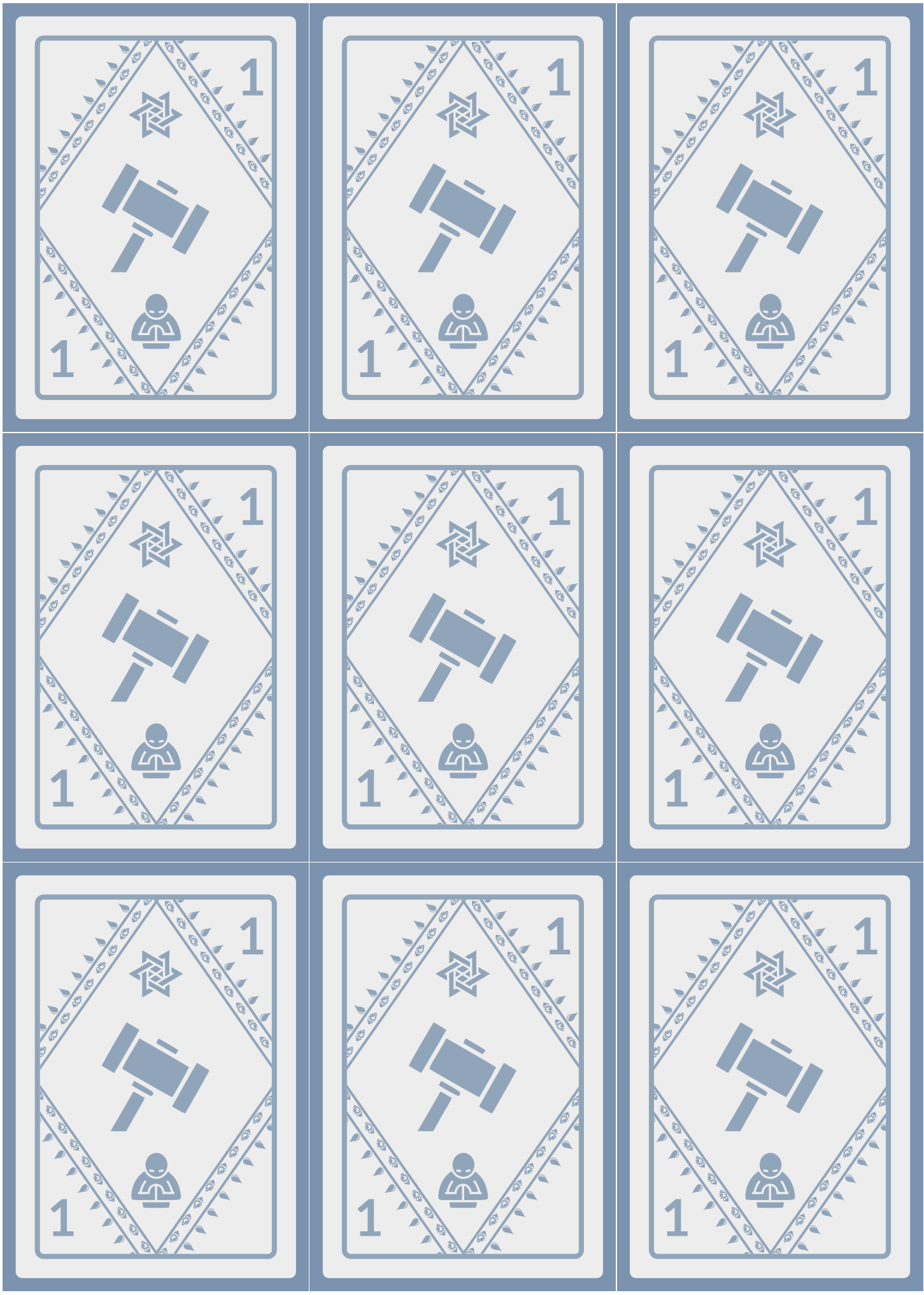
ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ СЛОВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Мгновенно

Выбранное существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, восстанавливает ОЗ равное 1d4 + ваш модификатор параметра заклинаний. Заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d4 за каждый круг выше первого.

Жрец 1 круг проявление


1
1

НАНЕСЕНИЕ РАН

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против существа, которое находится в вашей досягаемости. При попадании цель получает 3d10 некротического урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше первого.

Жрец 1 круг некромантия

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА И ДОБРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

святая вода или смесь серебряного и железного порошка, которые расходуются при произношении

Пока действует заклинание, одно согласное существо, к которому вы прикоснулись, получает защиту от определенных типов существ: аберраций, божественных существ, демонов, фей, элементалей и нежити. Защита дает следующие преимущества. Существа этих типов получают помеху на броски атаки против цели. Эти существа не могут очаровать, напугать или овладеть целью. Если цель уже очарована, напугана или одержима существом такого типа, то она получает преимущество на все дальнейшие спасброски против эти эффектов.

Жрец 1 круг ограждение

ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ(РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вся немагическая пища и напитки в сфере радиусом 5 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности очищается от ядов и болезней.

Жрец 1 круг преобразование

СВЯТИЛИЩЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 минута

маленькое серебряное зеркальце

Вы защищаете существо в пределах дальности заклинания от атаки. Пока заклинание действует, любое существо, которое атакует защищенную цель или использует на нее вредоносное заклинание, должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале существо должно выбрать другую цель или потерять эту атаку или заклинание. Заклинание не защищает цель от эффектов, действующих на область, например от взрыва огненного шара. Если защищенная цель атакует или произносит заклинание, которое воздействует на враждебное существо, то заклинание заканчивается.

Жрец 1 круг ограждение

ЩИТ ВЕРЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

кусочек пергамента с начертанным на нем священным писанием

Мерцающее поле окружает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, даруя ему +2 к КБ на время действия заклинания.

Жрец 1 круг ограждение

ПОДМОГА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

маленькая полоска белой ткани

Заклинание наделяет ваших союзников стойкостью и решимостью. Выберите до 3 существ в пределах дальности заклинания. Их максимальное и текущее количество ОЗ увеличивается на 5 до тех пор, пока действует заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то дополнительные ОЗ увеличиваются на 5 за каждый круг выше второго.

Жрец 2 круг ограждение

ГАДАНИЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

специально помеченные палочки, косточки или другие символы стоимостью не менее 25 зм

Бросая палочки, инкрустированные камнями, катая драконьи косточки, раскладывая изысканые карты или используя другие предметы для гадания, вы получаете знак от таинственной сущности, который сообщает вам об исходе определенного действия, которое вы планируете совершить в ближайшие 30 минут. МП выбирает один из следующих знаков. Благо: исход будет хорошим Несчастье: исход будет плохим Благо и Несчастье: исход будет неоднозначным Ничего: исход не будет ни хорошим, ни плохим Заклинание не учитывает любые возможные обстоятельства, которые могут изменить исход, например произношение дополнительных заклинание, потеря или получение союзника. Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Жрец 2 круг прорицание

СЛЕПОТА/ГЛУХОТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 минута

Вы можете оглушить или ослепить врага. Выберите существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале цель слепнет или глохнет (на ваш выбор) на время действия заклинания. В конце каждого своего хода, цель может сделать повторный спасбросок по Телосложению. В случае успеха заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше второго.

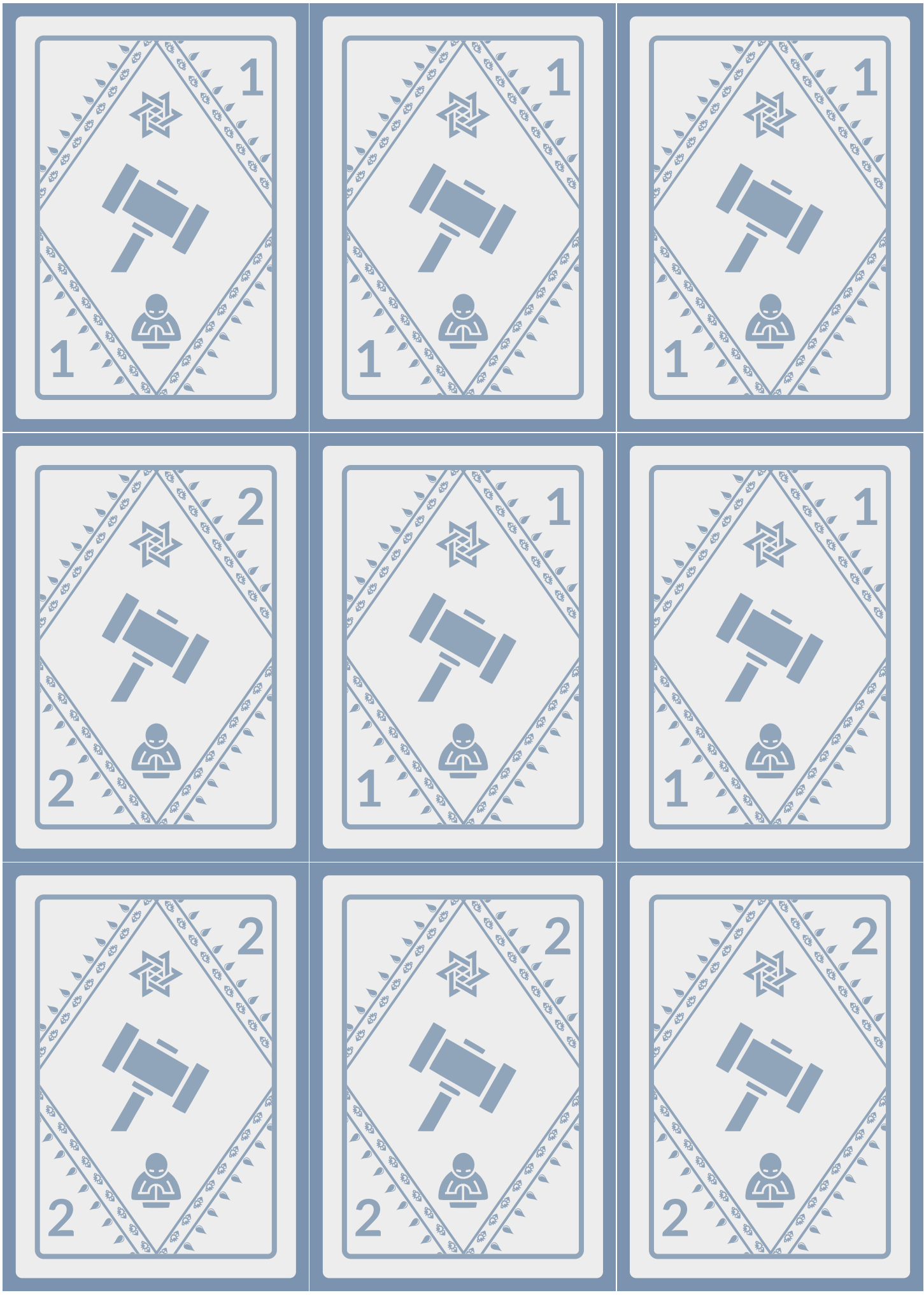
Жрец 2 круг некромантия

УМИРОТВОРЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь подавить сильные эмоции у группы существ. Каждый гуманоид в сфере радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки должен сделать спасбросок по Харизме; существо может провалить спасбросок по своему желанию. Если существо проваливает спасбросок, выберите один из двух эффектов. Вы можете подавить любой эффект очарования или страха, который действует на цель. Когда заклинание заканчивается, эффект возобновляется, если он не кончился за это время. Или же вы можете сделать существо равнодушным по отношению к выбранным вами существам, к которым оно относилось враждебно. Это равнодушие заканчивается, если цель атакована, получает урон от заклинания или видит, как её друзья страдают. Когда заклинание заканчивается, существо снова становится враждебным, если МП не решит иначе.

Жрец 2 круг очарование


1
1
1
1
1
1
2
1
1
2
2
2

ВЕЧНЫЙ ОГОНЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно

рубиновая крошка стоимостью 50 зм, расходуется при произнесении

Пламя, равное по яркости факелу, возникает из объекта, которого вы коснулись. Эффект выглядит как обычное пламя, но оно не производит тепла и не расходует кислород. Вечный огонь можно закрыть или спрятать, но его нельзя ни погасить, ни потушить.

Жрец 2 круг проявление

УСИЛЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

мех или перо животного

Вы касаетесь существа и усиляете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов: цель получает этот эффект на время действия заклинания.
- Медвежья выносливость. Цель получает преимущество на проверки по Телосложению, а также 2d6 временных ОЗ, которые исчезают, когда заклинание заканчивается.
- Бычья сила. Цель получает преимущество на проверки по Силе, а её грузоподъемность удваивается.
Кошачья ловкость. Цель получает преимущество на проверки по Ловкости и не получает урона, если падает с высоты до 20 футов, будучи в сознании.
- Орлиное великолепие. Цель получает преимущество на проверки по Харизме.
- Лисья хитрость. Цель поулчает преимущество на проверки по Интеллекту.
- Мудрость совы. Цель получает преимущество на проверки по Мудрости.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Жрец 2 круг преобразование

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы чувствуете наличие любых ловушек, которые находятся в прямой видимости в пределах дальности заклинания. Ловушкой считается любое умышленно созданное устройство или заклинание, создающее внезапный эффект, который вы считаете вредным или нежелательным. Поэтому заклинание почувствует область заклинания тревога, охранные руны, механические ловушки, но не обнаружит прогнивший пол, обрушивающийся потолок или незаметную яму. Это заклинание лишь сообщает, что ловушка есть. Вы не узнаете местоположение каждой ловушки, но в общем узнаете, какую опасность она представляет.

Жрец 2 круг прорицание

НЕТЛЕННЫЕ ОСТАНКИ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	10 дней

щепотка соли и кусочек меди, которые помещаются на глаза трупа и должны оставаться на всем протяжении заклинания

Вы касаетесь трупа или других останков. Пока действует заклинание, цель защищена от разложения и не может стать нежитью. Заклинание также эффективно увеличивает ограничение по времени на воскрешение цели, поскольку время, проведенное под воздействием этого заклинания, не учитывается временным ограничением таких заклинаний, как поднять мертвого.

Жрец 2 круг некромантия

УДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

маленький, ровный кусочек железа

Выберите гуманоида, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать его на однго дополнительного гуманоида за каждый круг выше второго. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Жрец 2 круг очарование

МАЛОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы касаетесь существа и можете снять одну болезнь или другое состояние, которое воздействует на него. Это может быть слепота, глухота, паралич или яд.

Жрец 2 круг ограждение

ОБНАРУЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

раздвоенная веточка

Опишите или назовите предмет, который вам знаком. Вы чувствуете, в каком направлении он находится, если он в пределах 1000 футов от вас. Если предмет перемещается, то вы узнаете направление движения. Заклинание может обнаружить конкретный предмет, известный вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Альтернативно, вы можете обнаружить ближайший предмет определенного типа, например определенную одежду, драгоценности, мебель, инструменты или оружие. Это заклинание не может обнаружить предмет, если слой свинца, даже очень тонкий, блокирует прямой путь между вами и предметом.

Жрец 2 круг прорицание

ИСЦЕЛЯЮЩАЯ МОЛИТВА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Мгновенно

Выберите до шести целей, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Они восстанавливают ОЗ, равные 2d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

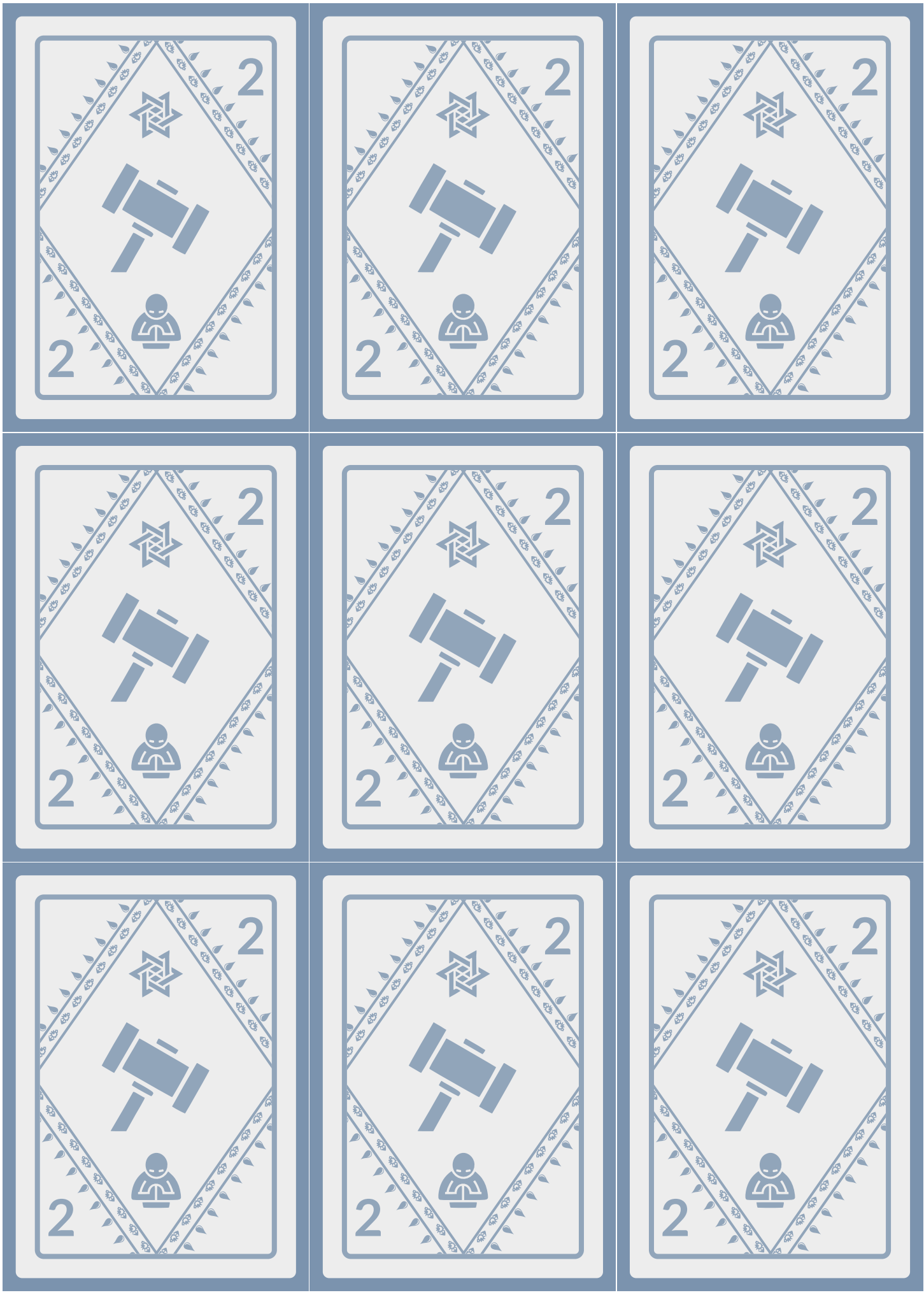
Жрец 2 круг проявление

ЗАЩИТА ОТ ЯДА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

Вы касаетесь существа. Если оно отравлено, то вы неитрализуете яд. Если цель находится под воздействием нескольких ядов, то вы неитрализуете один яд, о котором знаете, либо один случайный. Пока действует заклинание, цель получает преимущество при спасбросках против отравления и сопротивление к урону ядом.

Жрец 2 круг ограждение


2
2

ТИШИНА (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 10 минут

В выбранной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера абсолютной тишины радиусом 20 футов. Внутри нее невозможно издавать звуки или слышать звуки извне. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание. Существа и объекты, полностью находящиеся внутри сферы, имунны к звуковому урону, а существа также глухи. Внутри сферы невозможно произнесение заклинаний, имеющих вербальный компонент.

Жрец 2 круг иллюзия

ДУХОВНОЕ ОРУЖИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Вы создаете летающее, призрачное оружие в любой точке в пределах дальности заклинания. Оно существует пока действует заклинание, или пока вы не произнесете его снова. Когда вы произносите заклинание, вы можете сделать заклинательную атаку ближнего боя этим оружием против существа, которое находится в 5 футах от него. Если атака попала, то она наносит 1d8 + ваш модификатор параметра заклинаний силового урона. В качестве дополнительного действия в свой ход, вы можете переместить оружие на расстояние до 20 футов и повторить атаку против существа в пределах 5 футов от него. Оружие принимает любую форму по вашему желанию. Клирики, поклоняющиеся богам, которые ассоциируются с определенным оружием (булава Св. Катберта или молот Тора), призывают этот тип оружия.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждые 2 круга выше второго.

Жрец 2 круг проявление

ЗАЩИТНЫЕ УЗЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

пара платиновых колец стоимостью не менее 50 зм каждое, которое вы и цель должны носить, пока действует заклинание

Вы касаетесь существа, даруя ему защиту, а также создаете таинственную связь между вами и целью до конца действия заклинания. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КБ и спасбросков, а также получает сопротивление ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона. Заклинание заканчивается, если ваши ОЗ опускаются до 0, или если цель удаляется от вас более чем на 60 футов. Оно также заканчивается, если это заклинание повторно использовано на одного из соединенных существ. Вы можете отменить это заклинание в качестве действия.

Жрец 2 круг ограждение

ЗОНА ПРАВДЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	10 минут

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания возникает сфера радиусом 15 футов, которая защищает от обмана. Пока действует заклинание, существо, которое впервые за ход входит в его зону действия или заканчивает свой ход в ней, должно сделать спасбросок по Харизме. В случае провала, существо не может говорить ложь по своей воле, пока находится в зоне действия заклинания. Вы узнаете результат броска каждого существа. Находясь под вилеянием заклинания, существо осознает это и поэтому может избегать ответов на те вопросы, на которые ответило бы ложью. Существо может быть уклончивым в своих ответах до тех пор, пока это не выходит за рамки правды.

Жрец 2 круг очарование

ВОССТАВШИЙ ТРУП [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

капля крови, кусочек плоти и щепотка костяной муки

Заклинание создает нежить, которая служит вам. Выберите кучку костей или труп гуманоида Среднего или Маленького размера в пределах дальности заклинания. Заклинание наделяет цель нечистым подобием жизни, превращая его в нежить. Цель становится скелетом, если вы выбрали кости, или зомби, если вы выбрали труп (МП знает параметры этих существ). Каждый ваш ход в качестве дополнительного действия вы можете отдавать приказ любому из существ, созданных при помощи этого заклинания, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то можете отдавать один приказ любому числу существ или всем одновременно). Вы решаете, какое действие совершит существо и куда оно пойдет в следующий ход, или можете отдать обобщенную команду, например, охранять какую-то комнату или коридор.

Жрец 3 круг некромантия

ВОССТАВШИЙ ТРУП [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

капля крови, кусочек плоти и щепотка костяной муки

Если вы не отдаете никаких команд, то существо только защищает себя от враждебных существ. Получив приказ, существо следует ему, пока задача не будет выполнена. Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, после чего оно перестает вас слушаться. Чтобы сохранить контроль над существом еще на 24 часа, вы должны снова использовать на нем это заклинание до того, как истекут 24 часа. Это использование заклинания обновляет контроль над четырьмя восставшими существами вместо того, чтобы создать новое.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, вы можете поднять или восстановить контроль над двумя дополнительными существами за каждый круг выше 3. Для каждого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Жрец 3 круг некромантия

ОГОНЬ НАДЕЖДЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 1 минуты

Это заклинание дарует надежду и жизненные силы. Выберите любое количество существ в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, каждое существо получает преимущество на спасброски по Мудрости и спасброски от смерти, а также восстанавливает максимально возможное количество ОЗ от любого исцеления.

Жрец 3 круг ограждение

ПРОКЛЯТИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 минуты

Вы касаетесь существа, и оно должно сделать спасбросок по Мудрости, или будет проклято до тех пор, пока действует заклинание. Произнося его, вы выбираете вид проклятия из следующих вариантов: Выберите один из параметров. Цель получает помеху на спасброски и проверки этого параметра, пока проклято. Пока цель проклята, она получает помеху на броски атаки против вас. Пока цель проклята, она должна делать спасбросок по Мудрости в начале каждого своего хода. При провале оно тратит свое действие, не делая ничего. Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания наносят ей дополнительные 1d8 некротического урона. Снятие проклятия развеивает этот эффект. По усмотрению МП, вы можете выбирать другие варианты проклятий, но они не должны быть сильнее, чем перечисленные здесь.
На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут. Если вы используете ячейку 5 круга или выше, то заклинание более не требует концентрации, а длительность увеличивается до 8 часов за ячейку 5 круга и до 24 часов за ячейку 7 круга. Если вы используете ячейку 9 круга, то проклятие остается до тех пор, пока не будет развеяно.

Жрец 3 круг некромантия

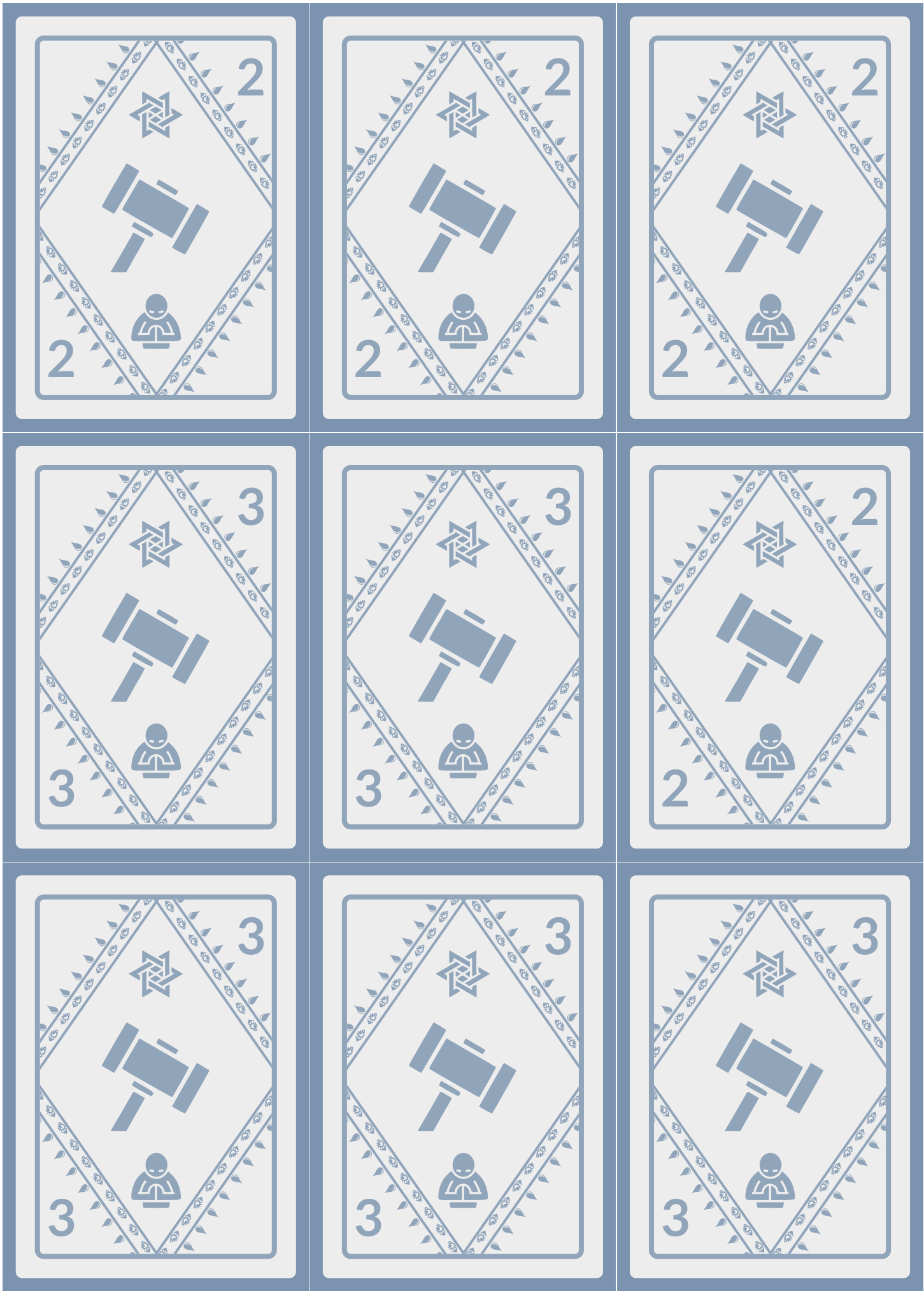
ЯСНОВИДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	1 миля
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

фокус стоимостью не менее 100 зм, рог украшенный драгоценным камнями для подслушивания или стеклянный глаз для подсматривания

Вы создаете невидимый сенсор в известном вам месте в пределах дальности заклинания или в очевидном месте, незнакомом вам (например за дверью, за углом или в лесной чаще). Сенсор остается на месте до тех пор, пока действует заклинание. Его нельзя атаковать или иным образом взаимодействовать с ним. Произнося заклинание, выберите подслушивание или же подсматривание. Вы можете использовать выбранное чувство так, словно вы находитесь на месте сенсора. В качестве действия вы можете переключаться между подслушиванием и подсматриванием. Существо, которое способно видеть сенсор (благодаря заклинанию видеть невидимое или истинному зрению), видит сияющую, неосязаемую сферу размером с ваш кулак.

Жрец 3 круг прорицание


2
2
2
2
2
2
3
3
2
3
3
3
3
3
3

СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы создаете 45 фунтов пищи и 30 галлонов воды на земле или в емкостях в пределах дальности заклинания. Этого хватает, чтобы накормить пятнадцать гуманоидов или пять скакунов в течение 24 часов. Еда простая, но питательная, и портится, если ее не съесть за 24 часа. Вода чистая и не портится.

Жрец 3 круг призыв

ДНЕВНОЙ СВЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания появляется шар яркого света радиусом 60 футов. Он также излучает тусклый свет на 60 футов за пределами шара. Если вы укажете на объект, который держите в руках, или который не находится в чьем-либо владении, то свет исходит из объекта и передвигается вместе с ним. Если объект полностью накрыть чем-то непрозрачным, например чашей или шлемом, то свет блокируется. Если любая часть области действия заклинания совпадает с областью тьмы, созданной заклинанием 3 круга или ниже, то заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Жрец 3 круг проявление

РАЗВЕЯТЬ МАГИЮ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дальности заклинания. Любое заклинание 3 круга или ниже на цели мгновенно заканчивается. Чтобы развеять заклинание 4 круга или выше на цели, вам необходимо сделать проверку вашего параметра заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. Пии успехе заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то автоматически развеиваете эффекты заклинаний, чей круг равен или ниже круга потраченной вами ячейки заклинаний.

Жрец 3 круг ограждение

СИМУЛЯЦИЯ СМЕРТИ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

щепотка могильной пыли

Вы касаетесь согласного существа и помещаете его в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти. Пока заклинание действует, или пока вы не коснетесь цели в качестве действия и отмените заклинание, цель кажется мертвой для любого внешнего обследования или заклинаний, которые определяют состояние цели. Цель ослеплена и небоеспособна, а ее скорость снижается до 0. Цель получает сопротивление ко всем типам урона кроме физического. Если цель находится под воздействием яда или болезни в момент произнесения заклинания, или подвергается такому воздействию во время его действия, то яд или болезнь не действует до тех пор, пока действует заклинание.

Жрец 3 круг некромантия

ОХРАННЫЕ РУНЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно или не сработало

фимиам и алмазный порошок стоимостью не менее 100 зм, который расходуется при произнесении.

Вы наносите губительный знак на какую-либо поверхность или внутри объекта. Чтобы его обнаружить требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Вы можете более точно указать событие, активирующее знак.
Взрывные руны. При срабатывании знак извергает энергию в сфере радиусом 20 футов вокруг себя. Каждое существо в области должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно поулчает 5d8 урона кислотой, огнем, холодом, молнией или звуком (на ваш выбор), а при успехе - половину этого урона.
Заклинательный символ. Вы можете сохранить внутри знака заготовленное заклинание 3 круга или ниже, произнеся его во время нанесения знака.
На более высоких кругах. Если используете ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше третьего. Если вы создаете заклинательный символ, то можете сохранить в нем заклинание того же круга.

Жрец 3 круг ограждение

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

святая вода или смесь серебряного и железного порошка стоимостью не менее 100 зм, которые расходуются при произнесении

Вы создаете цилиндр радиусом 10 футов и высотой 20 футов в указанной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Там, где цилиндр пересекается с полом или другой поверхностью, появляются светящиеся руны. Выберите один или несколько из следующих типов существ: божественные существа, элементали, феи, демоны или нежить. Круг влияет на существ выбранного типа следующим образом: Существо не может по своей воле войти в цилиндр, не используя магию. Если существо пытается попасть в него при помощи телепортации или межпланарного перемещения, оно должно сделать спасбросок по Харизме.

Жрец 3 круг ограждение

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

святая вода или смесь серебряного и железного порошка стоимостью не менее 100 зм, которые расходуются при произнесении

Существо получает помеху на броски атаки против существ, находящихся в цилиндре. Цели внутри цилиндра не могут быть очарованы, напуганы или одержимы существом. Когда вы произносите заклинание, вы можете сделать так чтобы оно работало в обратном направлении, не давая существу выбранного типа покинуть цилиндр и защищая цели вокруг него.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше длительностьзаклинания увеличивается на 1 час за каждый круг выше третьего.

Жрец 3 круг ограждение

МАССОВОЕ ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ СЛОВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Мгновенно

Произнося целительные слова, выберите до шести существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Они восстанавливают ОЗ, равные 1d4 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то исцеление увеличивается на 1d4 за каждый круг выше третьего.

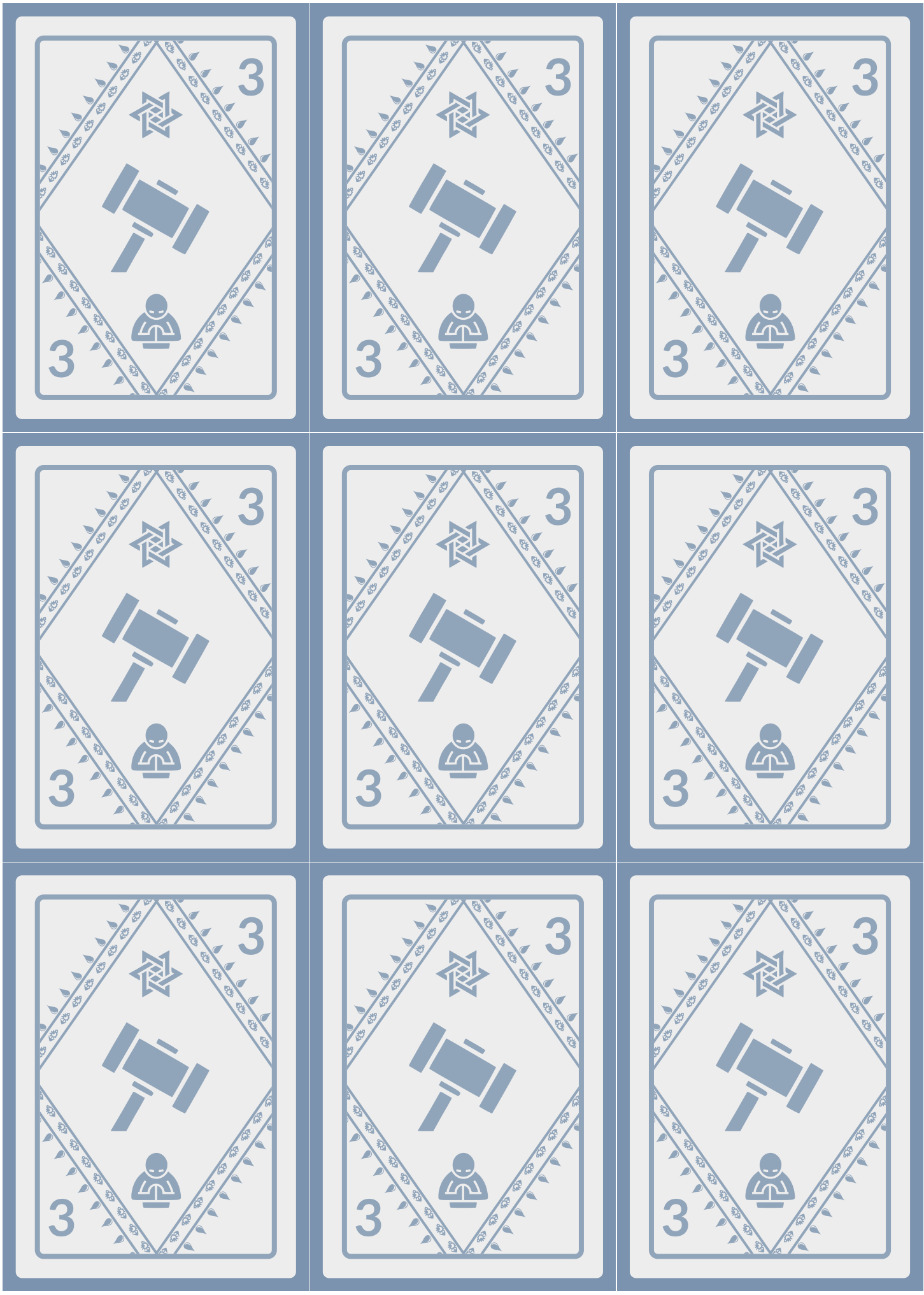
Жрец 3 круг проявление

СЛИТЬСЯ С КАМНЕМ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	8 часов

Вы входите в каменнный объект или поверхность достаточно большого размера, чтобы вместить ваше тело. Вы и все ваше снаряжение полностью сливается с камнем, пока действует заклинание. Ваше присутствие внутри камня нельзя увидеть или иначе обнаружить немагическими способами. Находясь в камне, вы не можете видеть то, что происходит снаружи, и получаете помеху на проверки по Мудрости (Восприятие), чтобы услышать, что происходит снаружи. Вы осознаете течение времени и можете применять на себя заклинания. В качестве передвижения вы можете выйти из камня, тем самым закончив заклинание. Вы не способны двигаться иным образом. Мелкие повреждения камня не наносят вам вреда, однако если он частично уничтожается или меняет свою форму (так, что вы более не помещаетесь в нем), то вы оказываетесь снаружи и получаете 6d6 дробящего урона. Если камень полностью уничтожен (или преобразован в другое вещество), то вы оказываетесь снаружи и получаете 50 дробящего урона. Оказываясь снаружи, вы падаете на землю в ближайшем незанятом месте к тому, где вы вошли в камень.

Жрец 3 круг преобразование


3
3

ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 1 часа

Пока действует заклинание, существо, которого вы коснулись получает сопротивление к одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или звук.

Жрец 3 круг ограждение

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы касаетесь одного существа или объекта, снимая с него все проклятия. Если объектом является проклятый магический предмет, то проклятие сохраняется, однако заклинание разрушает привязку объекта к владельцу, в результате чего предмет можно снять или выбросить.

Жрец 3 круг ограждение

ОЖИВЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

алмазы стоимостью 300 зм, которые расходуются при произнесении

Вы касаетесь существа, которое умерло не более минуты назад. Это существо возвращается к жизни с 1 ОЗ. Оно не может вернуть к жизни существо, которое умерло от старости, и не может вернуть потерянные части тела.

Жрец 3 круг призыв

ПОСЛАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Неограниченная
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 раунд

отрезок медной проволоки

Вы посылаете короткое сообщение, не превышающее 25 слов существу, которое вы знаете. Существо слышит его у себя в голове, узнает вас в отправителе, если знаком с вами, и может немедленно ответить таким же образом. Существа с Интеллектом не менее 1 способны понять смысл вашего послания. Вы можете послать его на любое расстояние и даже на другие планы существования, но если цель находится на другом плане, то есть пятипроцентный шанс, что послание не дойдет.

Жрец 3 круг проявление

ОБЩЕНИЕ С МЕРТВЫМИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	10 минут

горящий фимиам

Вы даруете подобие жизни и разума выбранному вами трупу в пределах дальности заклилания, позволяя ему отвечать на ваши вопросы. Труп должен иметь рот и не быть нежитью. Заклинание не срабатывает, если труп был целью этого заклинания менее 10 дней назад. Пока действует заклинание, вы можете задать трупу до пяти вопросов. Труп знает только то, что он знал при жизни, включая языки. Ответы обычно краткие, загадочные и повторяющиеся, а труп не обязан давать вам правдивые ответы, если вы враждебны к нему или он считает вас врагом. Заклинание не возвращает душу существа в тело, лишь оживляет его сущность. Поэтому труп не может узнать новую информацию, не осознает то, что произошло с момента его смерти и не может размышлять о том, что произойдет.

Жрец 3 круг некромантия

ДУХОВНЫЕ ЗАЩИТНИКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель (15-футовый-радиус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

священный символ

Вы призываете духов, защищающих вас. Они летают вокруг вас на расстоянии 15 футов, пока действует заклинание. Если ваше мировоззрение доброе или неитральное, то они принимают форму ангелов или фей (на ваш выбор). Если вы злой, то они принимают форму демонических существ. Когда вы произносите заклинание, вы выбираете любое количество существ, не подверженных его действию. Другие существа замедляются вдвое, находясь в области заклинания. Когда существо впервые заходит в зону действия, оно должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале оно получает 3d8 урона светом (если вы добрый или неитральный) или 3d8 некротического урона (если вы злой). В случае успешного спасброска существо получает только половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше третьего.

Жрец 3 круг призыв

ЯЗЫКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 час

маленькая глиняная модель зиккурата

Вы касаетесь существа и даруете ему способность понимать любой разговорный язык, который он слышит. А когда цель говорит, любое существо, которое знает хотя бы один язык и может слышать, понимает её.

Жрец 3 круг прорицание

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

кусочек пробки

Заклинание дарует способность двигаться по любой жидкой поверхности, например по воде, кислоте, грязи, снегу, зыбкому песку или лаве, словно это безвредная твердая поверхность (существа, двигающиеся по жидкой лаве, будут получать урон от жара). Вы можете выбрать до десяти согласных существ, которых видите в пределах дальности заклинания. Если цель заклинания находится под водой, то она начинает подниматься на поверхность со скоростью 60 футов за раунд.

Жрец 3 круг преобразование

ИЗГНАНИЕ

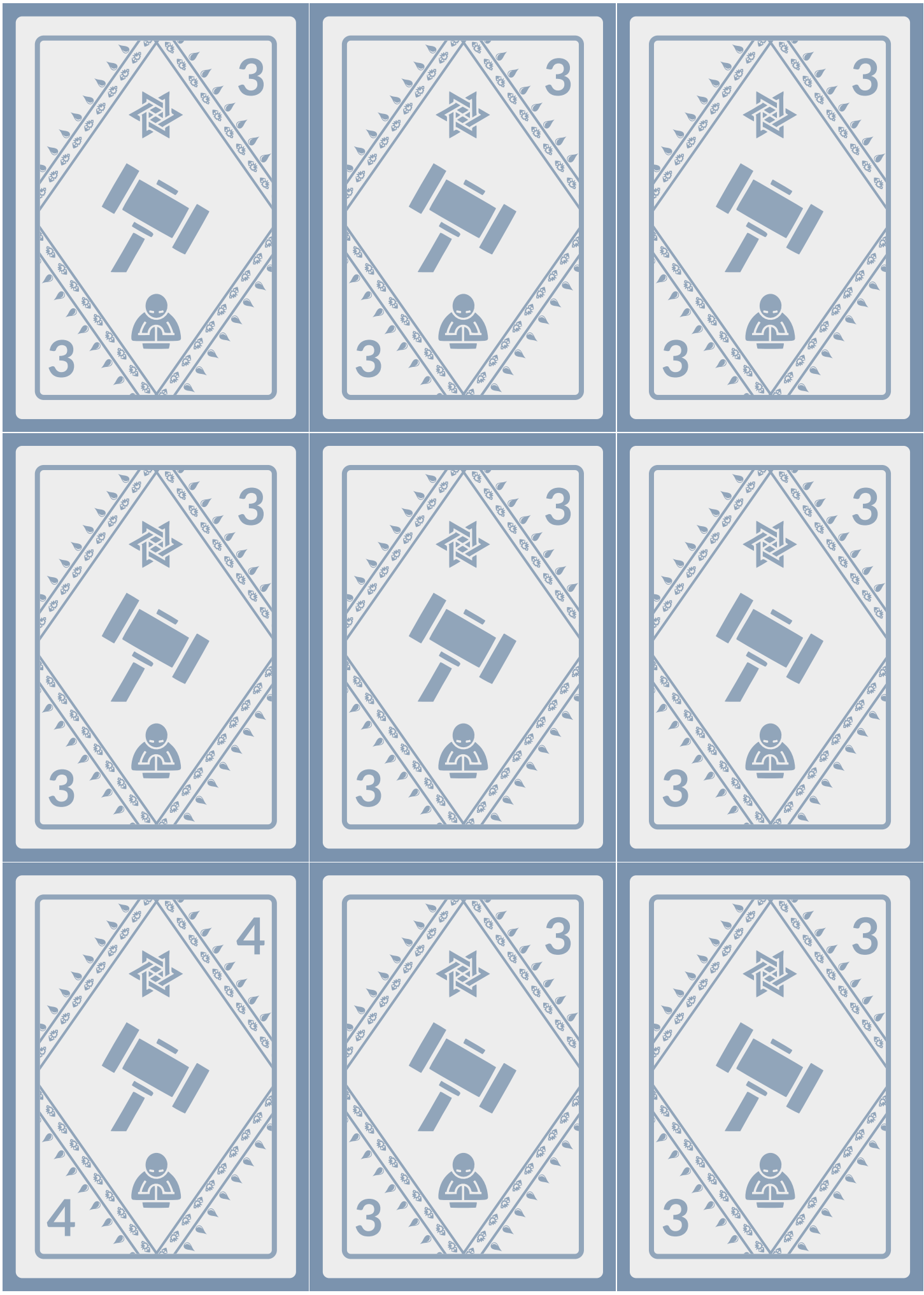
ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

предмет, неприятный для цели

Вы пытаетесь отправить одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, на другой план существования. Цель должна сделать успешный спасбросок по Харизме или будет изгнано. Если цель находится на своем родном плане, то вы изгоняете ее в безвредное подпространство. Находясь там, существо небоеспособно. Цель остается там, пока действует заклинание, а затем появляется в том месте, откуда было изгнано или в ближайшем незанятом месте. Если цель находится на чужом плане, то вы изгоняете её на родной план. При этом изгнание сопровождается слабым хлопком. Если заклинание заканчивается до истечения 1 минуты, то цель возвращается на то место, откуда было изгнано, или в ближайшее незанятое место. В противном случае цель не возвращается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше четвертого.

Жрец 4 круг ограждение


3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
4
4
3
3
3
3

ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [1/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

капля воды и щепотка пыли

Пока действует заклинание, вы можете управлять любой водой в кубе со стороной 100 футов вокруг выбранной точки. Вы можете выбрать любой из перечисленных ниже эффектов, когда произносите заклинание. В качестве действия в свой ход вы можете повторить этот эффект или выбрать другой.
Наводнение. Вы поднимаете уровень стоячей воды в области на выстоту до 20 футов. Если область включает в себя берег, то вода проливается на сушу. Если вы выберете область в большом водоеме, то создаете волну высотой 20 футов, которая двигается от одного края области к другому, а затем разбивается. Любые суда Огромного или меньшего размера на пути волны уносятся ей на другой конец области. Кроме того, волна может опрокинуть их с шансом 25%. Уровень воды сохраняется до окончания заклинания, или пока вы не выберете новый эффект. Если эффект создал волну, то волна повторяется, если вы поддерживаете эффект.

Жрец 4 круг преобразование

ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [2/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

капля воды и щепотка пыли

Раздвинуть воды. Вы заставляете воду в области разойтись и образовать ров. Ров образуется по всей длине области, а вода формирует стены с каждой стороны. Ров сохраняется пока действует заклинание, или вы не выберете новый эффект. Затем вода медленно наполняет ров в течение следующего раунда, пока не восстановится нормальный уровень.
Перенаправить поток. Вы заставляете поток воды течь в выбранном вами направлении, даже если воде придется течь через препятствия, вверх по стенам или в других необычных направлениях. Вода в области двигается так,как вы ей укажете, но как только она выходит из области заклинания, она начинает течь согласно условиям местности. Вода продолжает двигаться в выбранном вами направлении, пока действует заклинание, или пока вы не выберете новый эффект.
Водоворот. Этот эффект требует водоем с площадью не менее 50 квадратных футов и глубиной не менее 25 футов.

Жрец 4 круг преобразование

ВЛАСТЬ НАД ВОДАМИ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

капля воды и щепотка пыли

Вы создаете водоворот в середине выбранной области. Размер воронки 5 футов в основании и до 50 футов на поверхности при высоте в 25 футов. Любое существо или предмет в воде в 25 футах от водоворота начинает затягивать в него со скоростью 10 футов. Существо может плыть в противоположную сторону, если сделать успешную проверку Силы (Атлетика) против вашего КС заклинаний. Когда существо попадает в воронку первый раз в ход или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Силе. При неудаче оно получает 2d8 дробящего урона и попадает в водоворот до конца заклинания. В случае успеха существо получает половину урона и не поймано в воронку. Существо, находящееся в водовороте, может попытаться выплыть из него в качестве действия, но получает помеху на проверки по Силе (Атлетика), чтобы сделать это. Объект, который попадает в водоворот первый раз в ход, получает 2d8 дробящего урона

Жрец 4 круг преобразование

ЗАЩИТА ОТ СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	8 часов

Вы касаетесь существа и даруете ему защиту от смерти. Первый раз, когда ОЗ цели должны упасть до 0 в результате получения урона, ее ОЗ вместо этого падают до 1, а заклинание заканчивается. Если заклинание все еще действует, когда цель подвергается эффекту, который бы убил ее на месте без нанесения урона, то этот эффект не срабатывает, а заклинание заканчивается.

Жрец 4 круг ограждение

ПРЕДСКАЗАНИЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

фимиам и жертвоприношение, свойственное вашей религии, стоимостью не менее 25 зм, которые расходуются при произнесении заклинания

Ваша магия и приношение позволяют вам связаться с богом или его слугами. Вы задаете один вопрос, который касается определенной цели, события или действия, которое случится в ближайшие 7 дней. МП дает правдивый ответ. Ответ может быть дан в форме короткой фразы, загадочной рифмы или знамения. Заклинание не принимает в расчет любые возможные обстоятельства, которые могут повлиять на исход, например произнесение дополнительных заклинаний, потеря или встреча компаньона. Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Жрец 4 круг прорицание

СВОБОДА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

полоска кожи, обернутая вокруг руки, или другой похожий аксессуар

Вы касаетесь согласного существа. Пока это заклинание действует, труднопроходимая местность не замедляет его передвижение, а заклинания и другие магические эффекты не могут снизить его скорость, парализовать или обездвижить. Цель также может потратить 5 футов передвижения, чтобы автоматически освободиться от любых немагических оков (например наручников) или захватов. Наконец, вы не получаете штрафов к передвижению и атакам, находясь под водой.

Жрец 4 круг ограждение

ЗАЩИТНИК ВЕРЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	8 часов

Большой призрачный защитник появляется и парит в выбранном вами незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Очертания защитника неясны за исключением мерцающего меча и щита, на котором сияет символ вашего божества. Любое враждебное существо, которое в первый раз оказывается в пределах 10 футов от защитника, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 20 урона светом, а при успехе - половину этого урона. Защитник исчезает после того, как нанесет 60 урона в сумме.

Жрец 4 круг призыв

ОБНАРУЖЕНИЕ СУЩЕСТВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 часа

кусочек шерсти ищейки

Опишите или назовите существо, которое вам знакомо. Вы чувствуете, в каком направлении оно находится, если оно в пределах 1000 футов от вас. Если существо перемещается, то вы узнаете направление движения. Заклинание может обнаружить конкретное существо, известное вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Если описанное или названное вами существо, находится под воздействием заклинания перевоплощение, то заклинание не сможет его обнаружить. Оно также не может обнаружить существо, если прямой путь до него блокируется 10 футами текущей воды.

Жрец 4 круг прорицание

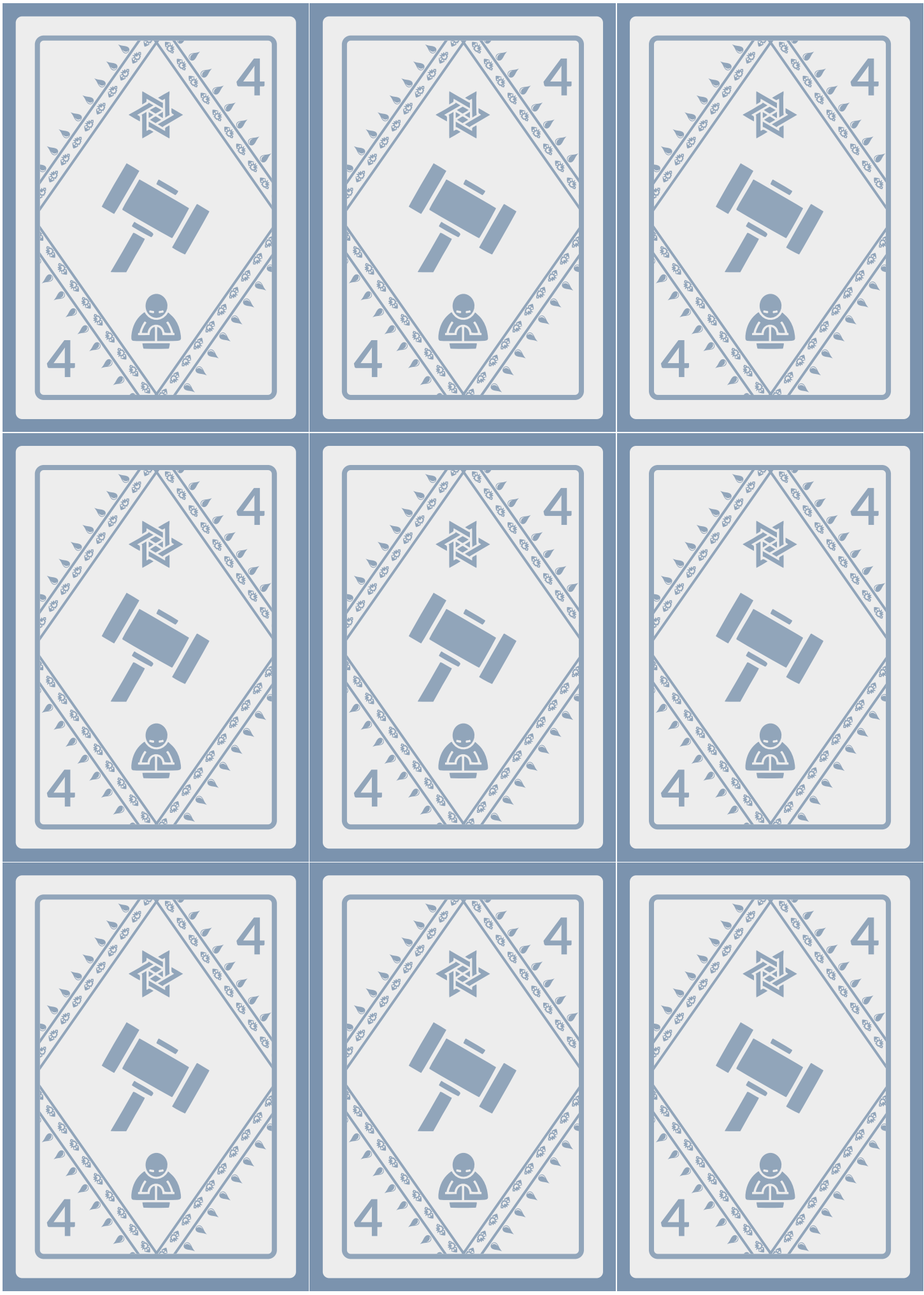
ФОРМА КАМНЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

мягкая глина, которая по форме должна грубо напоминать желаемую форму каменного объекта

Вы касаетесь каменного объекта Среднего или меньшего размера, или участка камня не более 5 футов в любой из размерностей. Этот объект или участок принимают форму, которую вы выбрали. Например, вы можете превратить большой камень в оружие, идол или сундук, или сделать проем в стене, если её толщина не превышает 5 футов. Вы можете создать каменную дверь и закрыть ей проход. Объект может иметь до двух петель и один засов, однако вы не можете создать более утонченные механиеские детали.

Жрец 4 круг преобразование


4
4

ОЗАРЕНИЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 минута

фимиам и флакон со святой или проклятой водой

Вы связываетесь с вашим богом или божественным представителем и задаете до трех вопросов, на которые тот может ответить да или нет. Вы должны задать вопросы до того, как закончится заклинание. Вы получаете верный ответ на каждый вопрос. Божественные существа не всегда всезнающи, поэтому вы можете получить ответ неясно, если вопрос лежит за пределами знаний божества. В случае, если однословный ответ может привести недопониманию или противоречию, МП может использовать короткую фразу. Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Жрец 5 круг прорицание

ЗАРАЖЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	7 дней

Ваше прикосновение заражает болезнью. Сделайте заклинательную атаку по существу в пределах вашей досягаемости. Если вы попали, то вы заражаете существо одной из болезней на ваш выбор. Они перечислены ниже. В конце каждого хода цель должна сделать спасбросок по Телосложению. После трех проваленных спасбросков, болезнь длится в течении длительности заклинания, а цель больше не делает спасброски. После трех успешных спасбросков цель выздоравливает и заклинание кончается. Поскольку заклинание заражает обычными болезнями, любой эффект исцеляющий болезни или сглаживающий их эффекты, действует на них.
Ослепляющая болезнь. Боль затуманивает разум существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Существо получает помеху на проверки и спасброски по Мудрости и ослеплено.
Грязная лихорадка. Неистовая лихорадка охватывает тело существа.

Жрец 5 круг некромантия

ЗАРАЖЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	7 дней

Оно получает помеху на проверки и спасброски по Силе, а также на атаки, использующие Силу.
Разложение плоти. Плоть существа начинает гнить. Оно получает помеху на спасброски по Харизме и уязвимо ко всем видам урона.
Пылающий рассудок. Лихорадка охватывает разум существа. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Интеллекту, а в бою действует так, будто находится под воздействием заклинания замешательство.
Трясучка. Существо охватывает сильнейшая дрожь. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Ловкости, а также на броски атаки, использующие Ловкость.
Липкая гибель. У существа начинаются неконтролируемые кровотечения. Оно получает помехи на проверки и спасброски по Телосложени. Кроме того, всякий раз, получая урон, существо оглушается до конца своего следующего хода.

Жрец 5 круг некромантия

РАЗВЕЯТЬ ЗЛО И ДОБРО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

святая вода или смесь серебряного и железного порошка

Мерцающая энергия окружает вас и защищает от нежити, фей и существ, живущих за пределами Материального Плана. Пока действует заклинание, божественные существа, элементали, феи, демоны и нежить получают помеху на броски атаки против вас. Вы можете преждевременно закончить заклинание, если используете одну из двух особых функций, описанных ниже. Разбить заклятье. В качестве действия вы можете коснуться существа, которое очаровано, напугано или одержимо божественным существом, элементалем, феей, демоном или нежитью, и снять этот эффект. Изгнание. В качестве действия вы можете совершить заклинательную атаку ближнего боя против божественного существа, элементаля, феи, демона или нежити. При попадании вы пытаетесь изгнать его на родной план. Существо должно сделать успешный спасбросок по Харизме или вернется на свой родной план (если оно уже там не находится). Нежить отправляется в Царство Теней, а феи в Царство Фей.

Жрец 5 круг ограждение

УДАР ПЛАМЕНИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

щепотка серы

Вертикальная колонна божественного пламени с ревом устремляется с небес в указанную вами точку. Каждое существо в цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов вокруг указанной вами точки должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 4d6 урона огнем и 4d6 урона светом, а при успехе - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон огнем или светом (на ваш выбор) увеличивается на 1d6 за каждый круг выше пятого.

Жрец 5 круг проявление

МИССИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	30 дней

Вы отдаете магический приказ существу, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, заставляя выполнять какое-то действие или воздержаться от определенного образа действий. Если существо может понимать вас, то оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Находясь в этом состоянии, оно получает 5d10 психического урона всякий раз, когда оно действует вразрез с вашими указаниями, но не более одного раза в день. Существо, которое не понимает вас, не восприимчиво к заклинанию. Вы можете отдать любую команду на ваш выбор, кроме той, которая повлечет за собой чью-либо смерть. Приказ сделать самоубийство завершает заклинание. Вы можете досрочно завершить заклинание в качестве действия. Заклинания снятие проклятия, улучшенное восстановление или исполнение желаний также развеивают его.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 или 8 круга, то длительность увеличивается до 1 года. Если вы используете ячейку 9 круга, то заклинание действует до тех пор, пока не будет снято одним из вышеупомянутых заклинаний.

Жрец 5 круг очарование

УЛУЧШЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

алмазный порошок стоимостью не менее 100 зм, который расходуется при произнесении

Вы наделяете существо положительной энергией, способной излечить ослабляющий эффект. Вы можете снять один уровень истощения или один из следующих эффектов: Один эффект очарования или окаменения Одно проклятие, включая связь с проклятым оружием Снижение одного из параметров Один эффект, снижающий максимальное количество ОЗ

Жрец 5 круг ограждение

ОСВЯЩЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
24 часа	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно

травы, масла и фимиам стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении

Вы касаетесь точки и наполняете область вокруг нее святой (или нечестивой) силой. Радиус области может быть с радиусом до 60 фт., и заклинание проваливается, если в этот радиус попадает область, уже находящаяся под действием заклинания святилище.
Наполненная область подвергается следующим эффектам: Во-первых, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали не могут войти в эту область, и не могут делать существ, находящихся внутри, очарованными, испуганными и одержимыми. Все существа, очарованные, испуганные или одержимые такими существами, перестают быть очарованными, испуганными и одержимыми, входя в эту область. Вы можете исключить из эффекта один или несколько видов существ.
Во-вторых, вы можете привязать к области дополнительный эффект. Выберите один эффект из прилагающегося списка, или выберите эффект, предложенный Мастером.

Жрец 5 круг проявление

НАШЕСТВИЕ НАСЕКОМЫХ

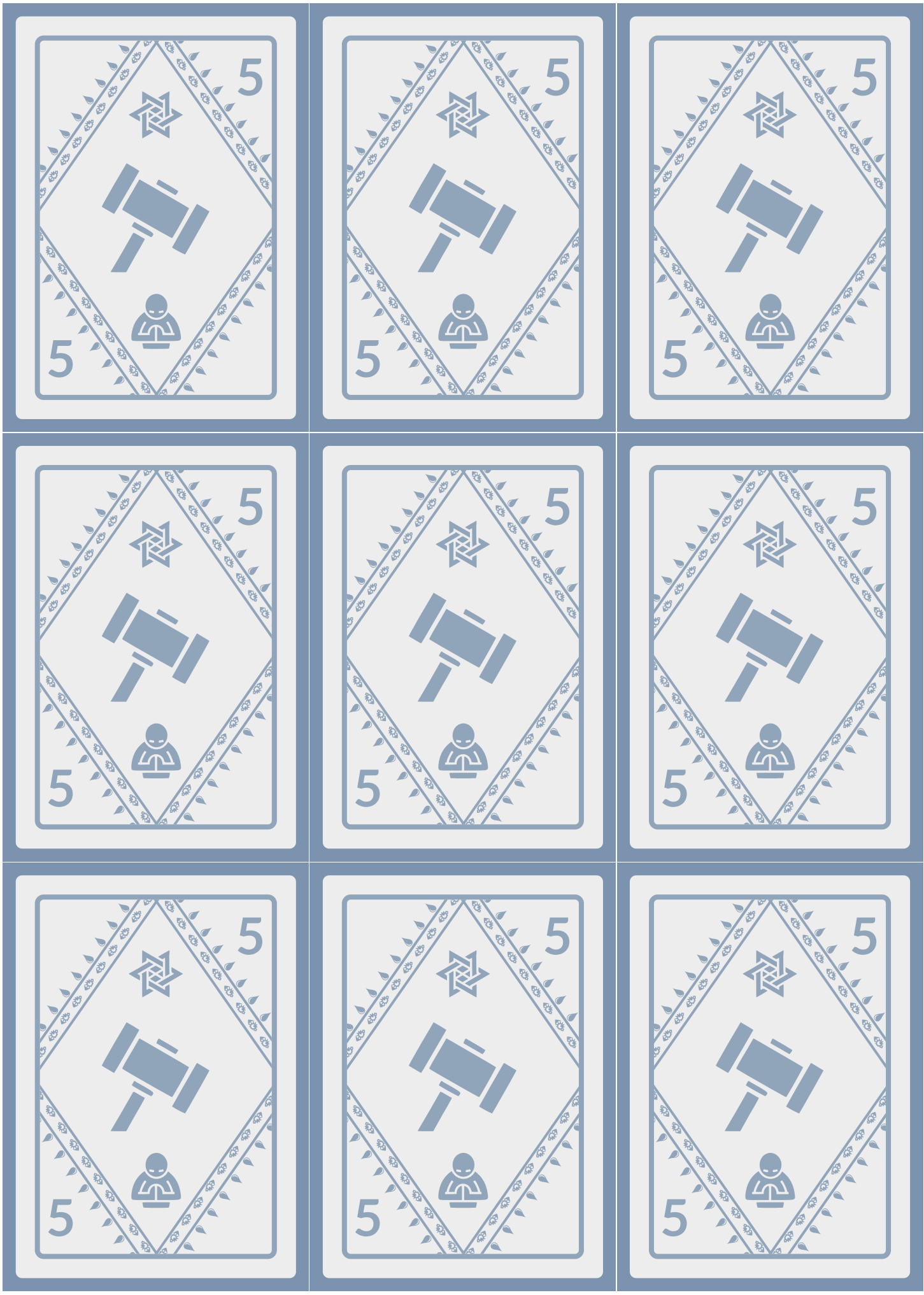
ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 10 минут

несколько песчинок сахара, зерен и мазок жира

Рой саранчи заполняет сферу радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Сфера огибает углы. Она остается до тех пор, пока действует заклинание. Область действия считается слегка затемненной и труднопроходимой. В момент появления сферы, каждое существо внутри должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 4d10 колющего урона, а при успехе -половину этого урона. Существо также должно сделать аналогичный спасбросок, если первый раз за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше пятого.

Жрец 5 круг призыв


5
5

ЗНАНИЕ ЛЕГЕНД

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

фимиам стоимостью не менее 250 зм, который расходуется при произнесении, а также четыре палочки из слоновой кости, стоимостью не менее 50 зм каждая

Назовите или опишите существо, место или объект. Это заклинание позволяет вам вкратце узнать важные знания о названной вами вещи. Эти знания могут включать известные сказки, забытые истории или даже тайную информацию, которая никогда не получала огласки. Если названная вами вещи не имеет легендарного значения, то вы не получаете никакой информации. Чем больше информации вы уже знаете о вещи, тем более точной и подробной будет новая информация. Информация, которую вы узнаете, точна, но может быть подана довольно образно. Например, если у вас в руке есть магический топор, то знаклинание может дать вам такую информацию: Горе тому злодею, чья рука коснется этого топора, ведь даже его рукоять способна разрубить руку грешника. Только истинное Дитя Камня, любимое Моradином, может пробудить истинную силу этого топора, произнеся священное слово Рудногг.

Жрец 5 круг прорицание

МАССОВОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Волна целительной энергии исходит из выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Выберите до шести существ в сфере радиусом 30 футов вокруг этой точки. Каждое из них восстанавливает ОЗ, равные 3d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то исцеление увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Жрец 5 круг призыв

ПЛАНАРНЫЕ УЗЫ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	24 часа

драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении

При помощи этого заклинания вы можете попытаться заставить божественно существо, элементаля или демона служить вам. На всем протяжении подготовки существо должно находиться в пределах дальности заклинания. (Обычно существо призывается внутри обратного магического круга, чтобы не дать ему уйти.) После завершения заклинания, цель должна сделать спасбросок по Харизме. В случае провала, оно вынуждено служить вам, пока действует заклинание. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с длительностью планарных уз. Контролируемое существо вынуждено следовать вашим приказам по мере своих возможностей. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, защищать место или доставить послание.

Жрец 5 круг ограждение

ПЛАНАРНЫЕ УЗЫ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	24 часа

драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении

Существо следует вашим инструкциям, но если оно враждебно вам, то будет стараться исказить смысл ваших слов, чтобы достичь своих целей. Если существо успешно выполняет указание до окончания заклинания, то оно отправляется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы находитесь на одном плане существования. Если вы находитесь на разных планах, то оно возвращается к месту, где вы подчинили его, и ждет окончания заклинания.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку более высокого круга, то его длительность увеличивается до 10 дней для ячейки 6 круга, 30 дней для ячейки 7 круга, 180 дней для ячейки 8 круга и год и один день для ячейки 9 круга.

Жрец 5 круг ограждение

ПОДНЯТЬ МЕРТВОГО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

алмаз стоимостью не менее 500 зм, который расходуется при произнесении

Ваше прикосновение возвращает мертвое существо к жизни, если оно погибло не более 10 дней назад. Если душа существа свобода и желает вернуться, то существо оживает с 1 ОЗ. Это заклинание также неитрализует яды и исцеляет болезни, от которых страдало существо в момент смерти. Однако оно не снимает магические болезни, проклятия и тому подобные эффекты

Жрец 5 круг некромантия

НАБЛЮДЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 минут

фокус стоимостью не менее 1000 зм, например хрустальный шар, серебряное зеркало или купель, наполненная святой водой

Вы можете видеть и слышать определенное существо на ваш выбор, которое находится на одном плане с вами. Выбранная вами цель должна сделать спасбросок по Мудрости, сложность которого зависит от того, насколько хорошо вы знаете цель, и от наличия какой либо физической связи с целью. Если цель знает о том, что вы произносите заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней наблюдали.
Знание - Модификатор
Из вторых рук (вы слышали о цели) +5
Лично (вы встречали цель) +0
Близко (вы хорошо знаете цель) -5
Связь - Модификатор
Портрет или картина -2
Имущество или одежда -4
Часть тела, локон волос, ногти и так далее -10

Жрец 5 круг прорицание

НАБЛЮДЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 минут

При успешном спасброске, заклинание не срабатывает, и вы не можете использовать его на эту цель повторно в течение 24 часов. При провале, заклинание создает невидимый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, словно вы сами находитесь там. Сенсор двигается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от нее. Существо, которое может видетьневидимые объекты, видит сенсор, который выглядит как светящийся шар размером с кулак. Вместо наблюдения за существом, вы можете выбрать место, которое видели прежде, в качестве цели заклинания. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не двигается.

Жрец 5 круг прорицание

СТЕНА КЛИНКОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 10 минут

Вы создаете вертикальную стену, состоящую из очень острых, вращающихся клинков магической энергии. Стена появляется в пределах дальности заклинания и существует пока действует заклинание. Вы можете создать прямую стену длиной до 100 футов, высотой до 20 футов и толщиной до 5 футов или кольцо диаметром 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Стена дает укрытие 75% всем существам, которые находятся за ней, и считается труднопроходимой местностью. Когда существо входит в стену первый раз за ход или начинает свой ход внутри, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 6d10 режущего урона, а в случае успеха - половину этого урона.

Жрец 6 круг проявление

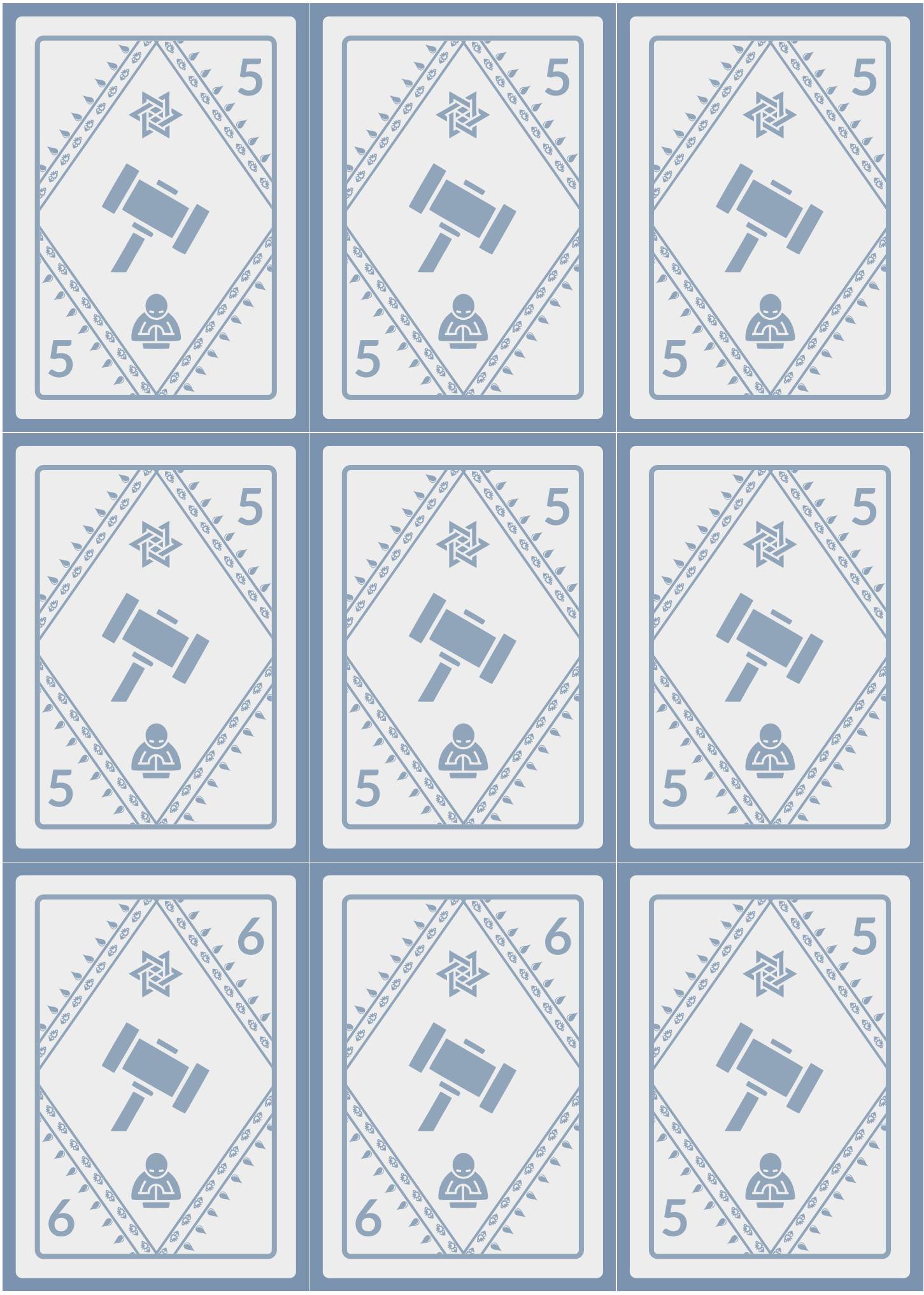
СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

глиняный горшочек, наполненный могильной землей, глиняный горшочек, наполненный соленой водой и черный оникс стоимостью 150 зм за каждый труп

Вы можете произносить это заклинание только ночью. Выберите до трех трупов гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дальности заклинания. Каждый труп становится упырем, которого вы контролируете (МП знает параметры этих существ). В качестве дополнительного действия каждый свой ход вы можете телепатически отдать приказ любому существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то можете отдать один и тот же приказ любому их количеству одновременно). Вы выбираете какое действие существо совершит в следующем ходу и куда оно пойдет, или можете отдать обобщенный приказ, например защищать конкретную комнату или коридор.

Жрец 6 круг некромантия


5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
6
6
6
5
5
5

СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

глиняный горшочек, наполненный могильной землей, глиняный горшочек, наполненный соленой водой и черный оникс стоимостью 150 зм за каждый труп

Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищается от враждебных существ. Получив приказ, существо продолжает выполнять его до тех пор, пока не завершит задание. Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, а затем прекращает выполнять любые ваши приказы. Чтобы сохранить контроль над существом еще на 24 часа, вы должны повторно произнести на него это заклинание до того, как 24 истекли. Используя заклинание таким образом, вы можете обновить контроль над тремя существами, вместо создания новых.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, то можете поднять до четырех упырей или обновить над ними контроль. Используя ячейку 8 круга вы можете поднять до пяти упырей, либо двух вурдалаков или умертвий, или обновить над ними контроль. Используя ячейку 9 круга, вы можете поднять до шести упырей, либо трех вурдалаков или умертвий, либо двух мумий, или обновить над ними контроль.

Жрец 6 круг некромантия

КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 дня

набор инструментов для прорицания: косточки, палочки из слоновой кости, карты, зубы или резные руны стоимостью 100 зм, а также объект из того места, куда вы хотите найти путь

Это заклинание позволяет вам найти кратчайший и наиболее прямой физический путь к определенному месту, которое вы знаете и которое находится на этом плане существования. Если вы назовете место на другом плане, место, которое передвигается (например двигающаяся крепость) или обобщенное место (например логово зеленого дракона), то заклинание не сработает. Пока действует заклинание, и пока вы находитесь на одном плане с местом назначения, вы знаете на каком расстоянии и в каком направлении находится цель. Если во время путешествия вам приходится выбирать путь, то вы сразу определяете кратчайший путь до цели (но это не значит, что он самый безопасный).

Жрец 6 круг прорицание

ЗАПРЕТ (РИТУАЛ) [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 день

брызги святой воды, редкий фимиам и рубиновый порошок стоимостью не менее 1000 зм

Вы создаете область, которая запрещает магическое перемещение, площадью до 40000 квадратных футов и высотой до 30 футов. Пока действует заклинание, существа не могут телепортироваться в эту область используя порталы, например заклинанием врата. Заклинание защищает область от любых межпланарных перемещений, поэтому в нее нельзя попасть с Астрального Плана, Эфирного Плана, Царства Фей, Царства Теней или при помощи заклинания перемещение между планами. Кроме того, заклинание наносит урон определенным типам существ, которых вы указали в момент произнесения. Выберите один или несколько типов из следующих: божественные существа, элементали, феи, демоны и нежить.)

Жрец 6 круг ограждение

ЗАПРЕТ (РИТУАЛ) [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 день

брызги святой воды, редкий фимиам и рубиновый порошок стоимостью не менее 1000 зм

Когда существа выбранного типа впервые входят в область действия заклинания или начинают свой ход в ней, они получают 5d10 светового или некротического урона (вы выбираете в момент произнесения заклинания). Когда вы произносите заклинание, вы можете задать пароль. Если существо произносит пароль, заходя в область действия заклинания, то оно не получает урона от него. Область действия заклинания не может совпадать с другим заклинанием запрет. Если вы произносите запрет каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание становится перманентным до тех пор, пока его не развеят. При этом материальные компоненты тратятся при последнем произношении.

Жрец 6 круг ограждение

ВРЕД

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы насылаете заразную болезнь на существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо должно сделать спасбросок по Телосложению. При неудаче оно получает 14d6 некротического урона, в случае успеха - половину этого урона. Урон не может опустить ОЗ цели ниже 1. Если цель проваливает спасбросок, то ее максимальные ОЗ на 1 час уменьшаются на число, равное полученному некротическому урону. Любой эффект, исцеляющий болезни, возвращает максимальные ОЗ в норму.

Жрец 6 круг некромантия

ЛЕЧЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Волна положительной энергии проходит сквозь это существо и восстанавливает ему 70 ОЗ. Заклинание также излечивает слепоту, глухоту и любые болезни. Оно не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 10 за каждый круг выше шестого.

Жрец 6 круг проявление

ПИР ГЕРОЕВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

чаша, инкрустированная драгоценными камнями, стоимостью не менее 1000 зм, которая расходуется при произнесении

Вы призываете роскошный пир, состоящий из восхитительных блюд и напитков. Необходим 1 час, чтобы насытиться ним и получить даруемые им эффекты. В пире могут принимать участие до 12 существ. После участия в пире, существо получает ряд эффектов. Оно исцеляется от всех ядов и болезней, становится имунно к ядам и страху и получает преимущество на всех спасброски по Мудрости. Его максимальные ОЗ увеличивается на 2d10 и оно получает это количество ОЗ. Эти эффекты действуют в течение 24 часов.

Жрец 6 круг призыв

ПЛАНАРНЫЙ СОЮЗНИК [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Вы обращаетесь за помощью к потусторонней сущности. Это может быть бог, изначальная сила, принц демонов или другое могущественная сущность, которую вы знаете. Эта сущность посылает лояльное ей божественное существо, элементаля или демона на помощь вам и оно появляется в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания. Если вы знаете имя определенного существа, то можете попросить именно его, назвав его имя, когда произносите заклинание. Однако вы все равно можете получить другое существо (на усмотрение МП). Когда существо появляется, оно не обязано вести себя каким-либо образом. Вы можете попросить его об услуге в обмен на плату, но существо не обязано соглашаться. Услуги могут варьироваться от простых (перелететь через пропасть или помочь в бою) до сложных (шпионить за врагом или защищать группу во время исследования подземелья). Вы должны быть способны общаться с этим существом, чтобы попросить его об услуге. Плата также может быть разной. Божественное существо может попопросить немалых пожертвований золота или магических предметов союзному храму, а демон может потребовать жертвоприношение или сокровище. Другие существа могут попросить сделать ответную услугу.

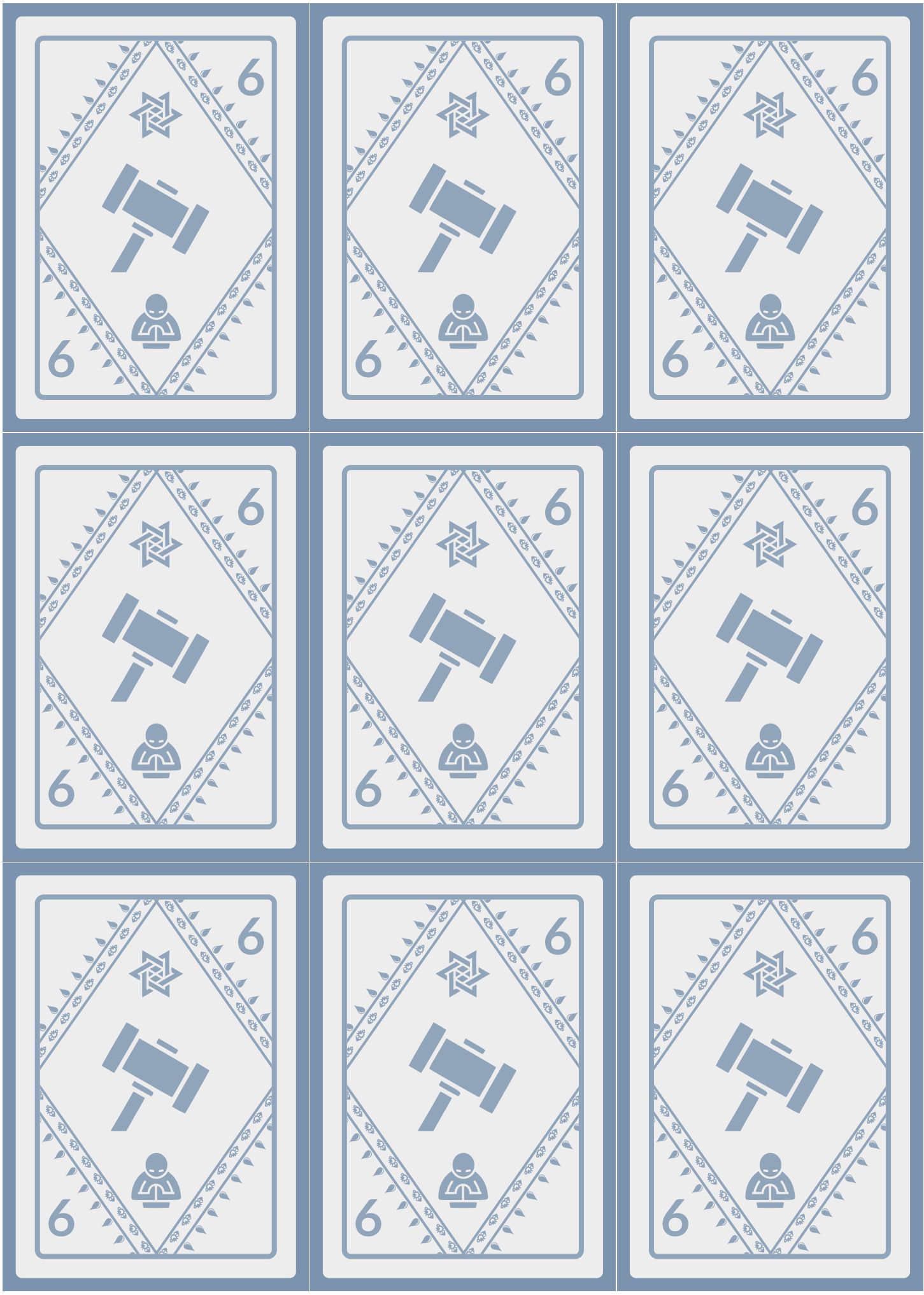
Жрец 6 круг призыв

ПЛАНАРНЫЙ СОЮЗНИК [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Приблизительно, задача, которая требует несколько минут, стоит 100 зм за минуту. Задача, на которую уйдет несколько часов, стоит 1000 зм за час. А задача, которая займет несколько дней (до 10 дней), стоит 10000 зм за день. МП может изменять эти приблизительные расценки, в зависимости от условий, в которых вы произнесли это заклинание. Если услуга, о которой вы просите отвечает принципам и идеям существа, то оно может снизить плату вдвое или вовсе отказаться от нее. Неопасные задания как правило обходятся лишь в половину стоимости, тогда как особо опасные могут быть дороже. Существа редко берутся за задачи, которые кажутся самоубийственными. Когда существо выполнит задачу, или срок соглашения истечет, существо возвращается на свой родной план, предварительно отчитавшись перед вами, если это уместно и возможно. Если вы не смогли договориться с ним об оплате, то существо немедленно возвращается на свой родной план. Существо, которое присоединилось к группе, считается ее членом и получает свою долю очков опыта.

Жрец 6 круг призыв


6
6

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

лекарство для глаз стоимостью не менее 25 зм, расходуется при произнесении

Вы касаете согласного существа и даруете ему способность видеть вещи такими, какие они есть. Пока действует заклинание, существо получает истинное зрение, оно видит любые двери и предметы, скрытые магией, и может видеть Эфирный План на расстоянии 120 футов.

Жрец 6 круг прорицание

СЛОВО ВОЗВРАТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	5 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Мгновенно

Вы и до пяти согласных существ в 5 футах от вас мгновенно телепортируетесь в ранее назначенное святилище. Вы и все существа, которые телепортируются с вами, появляются в ближайшем незанятом месте к той точке, где вы подготовили святилище (смотри ниже). Если вы произносите заклинание, не подготовив святилище, то оно не срабатывает. Вы должны назначить святилище, произнеся это заклинание в пределах места, например храма, посвященного или тесно связанного с вашим божеством. Если вы пытаетесь произнести это заклинание в области, не связанной с вашим богом, то оно не срабатывает.

Жрец 6 круг призыв

ПРИЗЫВ БОЖЕСТВЕННОГО СУЩЕСТВА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Концентрация, до 1 часа

Вы призываете божественное существо с уровнем опасности 4 или ниже, которое появляется в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо исчезает, если его ОЗ падают до 0, или заклинание заканчивается. Божественное существо дружественно по отношению к вам и вашим компаньонам. Оно ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Существо подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий. МП знает параметры божественных существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 9 круга, то можете призвать существо с уровнем опасности 5 или ниже.

Жрец 7 круг призыв

БОЖЕСТВЕННОЕ СЛОВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Мгновенно

Вы произносите божественное слово, наделенное силой, придавшей миру форму на заре созидания. Выберите любое количество существ, которых вы видите в пределах дальности заклинания. Каждое существо, которое может слышать вас, должно сделать спасбросок по Харизме. При неудаче, существо подвергается эффекту, в зависимости от его текущего уровня ОЗ:

• 50 ОЗ или ниже: глохнет на 1 минуту
• 40 ОЗ или ниже: глохнет и слепнет на 10 минут • 30 ОЗ или ниже: глохнет, слепнет и оглушается на 1 час
• 20 ОЗ или ниже: умирает мгновенно Независимо от текущих ОЗ, божественные существа, элементали, феи или демоны, которые провалили спасбросок, возвращаются на свой родной план (если они уже не там) и не могут вернуться на ваш текущий план в течение 24 часов любыми способами кроме заклинания исполнение желаний.

Жрец 7 круг проявление

БЕСПЛОТНОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	До 8 часов

Вы вступаете в пограничные области Эфирного Плана, в зону, где он переплетается с вашим текущим планом. Вы остаетесь на Эфирной Границе на время действия заклинания, или пока не прервете его в качестве действия. В течение этого времени, вы можете двигаться любом направлении. Если вы двигаетесь вверх или вниз, то каждый фут передвижения стоит вам дополнительного фута. Вы можете видеть и слышать всё происходящее в вашем первоначальном плане, но только в серых оттенках и не дальше 60 футов. Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать и находиться под воздействием только тех существ, которые также находятся на этом плане. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами без использования специальных способностей или заклинаний. Вы игнорируете все объекты и эффекты, которы не находятся на Эфирном Плане, поэтому можете проходить сквозь объекты, находящиеся на плане, откуда вы пришли.

Жрец 7 круг преобразование

ОГНЕННАЯ БУРЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

В выбранном вами месте в пределах дальности заклинания возникает буря из потоков ревущего пламени. Область бури состоит из 10 кубов со стороной 10 футов, которые вы можете распределить по желанию. Каждый куб должен прилегать к по-меньшей мере одному другому кубу. Каждое существо в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 7d10 урона огнем, а в случае успеха -половину этого урона. Огонь наносит повреждения объектам в области действия и поджигает любые воспаменяющиеся предметы, которые не находятся во владении существ. По вашему желанию, растительная жизнь в области действия может остаться нетронутой этим заклинанием.

Жрец 7 круг проявление

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования

Жрец 7 круг призыв

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования

Жрец 7 круг призыв

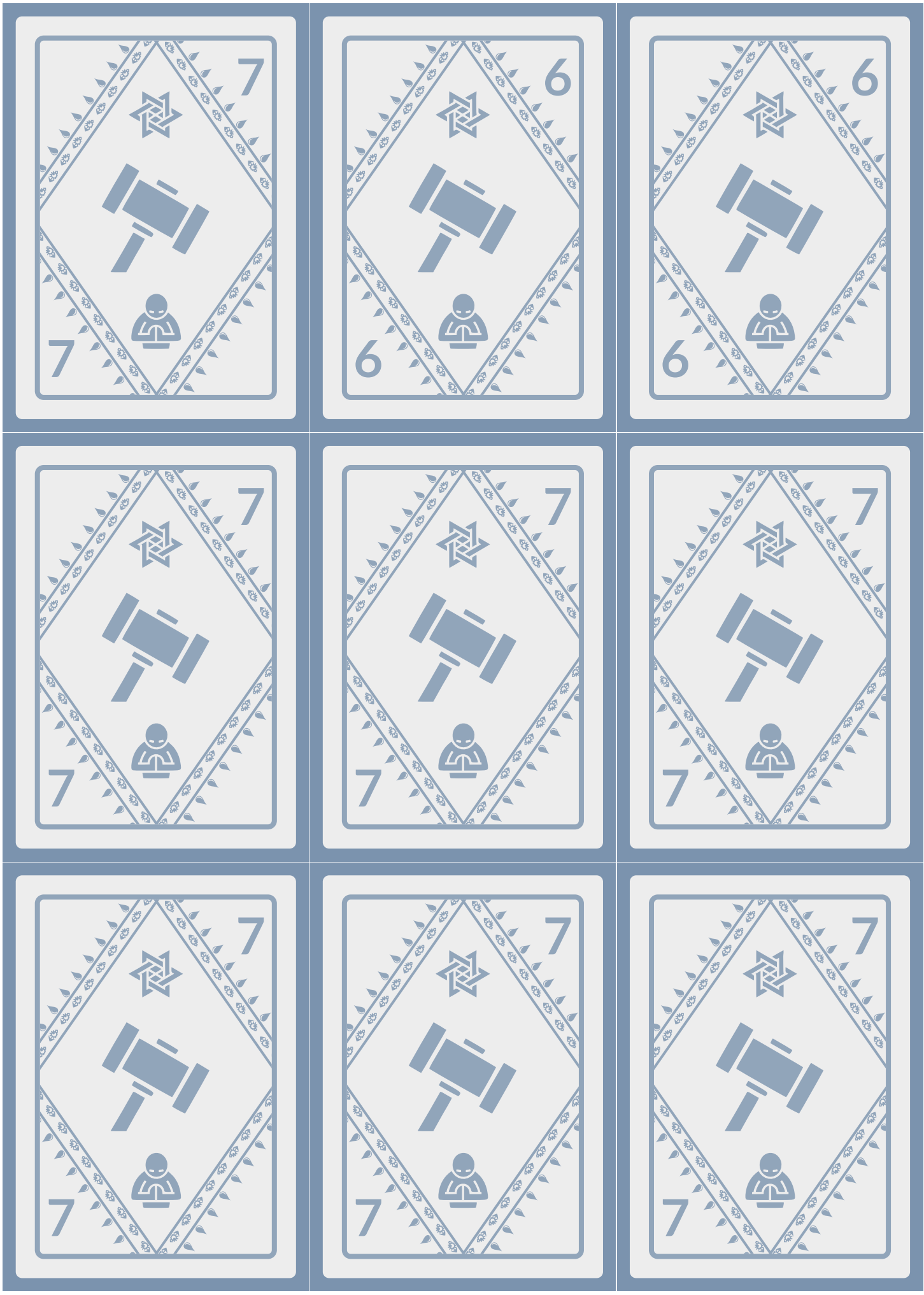
РЕГЕНЕРАЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

молитвенный барабан и святая вода

Вы касаетесь существа и стимулируете его врожденные способности к исцелению. Цель восстанавливает 4d8 +15 ОЗ. Пока действует заклинание действует, в начале каждого своего хода цель восстанавливает 1 ОЗ (10 ОЗ в минуту). Если у цели недостает каких либо конечностей (пальцев, ног, хвоста и так далее), то она восстанавливает их спустя 2 минуты. Если у вас осталась отрубленная конечность и вы приложили ее к обрубку, то она мгновенно прирастает.

Жрец 7 круг преобразование


7
7
6
6
6
6
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7

ВОСКРЕШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

Алмаз, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении заклинания

Вы касаетесь мертвого существа, которое умерло не более века назад. Оно не должно умереть от старости и не быть нежитью. Если его душа свободна и желает вернуться, то цель возвращается к жизни, полностью восстанавливая ОЗ. Это заклинание неитрализует все яды и болезни, которые действовали на существо в момент смерти. Однако оно не снимает магические болезни, проклятья и тому подобное

Жрец 7 круг некромантия

ЗНАК

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно или не сработало

ртуть, фосфор, а также алмазный порошок и опал общей стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении

Произнося это заклинание, вы наносите губительный знак на какую-либо поверхность или внутри объекта, который можно закрыть, чтобы спрятать знак. Если вы выбрали поверхность, то знак не должен превышать 10 футов в диаметре. Активация знака происодит когда одно из существ выполняет специфические уловия, которые вы указали при произнесении заклинания. Активцаия знака создает сферу радиусом 60 футов и сроком жизни 10 минут, накладывающую один из эффектов: **Смерть**: 10d10 некротического урона, спас по Телосложению уменьшает вдвое. **Разлад**.: Цель получает помеху на проверки параметров и атаки и ругается с любыми существами, будучи неспособным к конструктивному общению, спас по Телосложению. **Страх**: существа провалившие спас по Мудрости напуганы на 1 минуту **Безвыходность**: существа провалившие спас по харизме впадают в отчаяние на 1 минуту и не могут атаковать или использовать атакующие заклинания. **Безумие**: существа провалившие спас по Интеллекту не может совершать действия и беспорядочно двигается 1 минуту. **Боль**: Существа провалившие спас по телу становятся небоеспособными на 1 минуту. **Сон:** существа провалившие спас по Мудрости засыпают на 10 минут. **Оглушение**: существа провалившие спас по мудрости оглушаются на 1 минуту.

Жрец 7 круг ограждение

ПОЛЕ АНТИМАГИИ [1/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель (10-футовый-радиус сферы)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 часа

щепотка железного порошка или опилок

Невидимая антимагическая сфера радиусом 10 футов окружает вас. Она отрезает эту область от магической энергии, произывающей мультивселенную. Внутри сферы заклинания не работают, призванные существа исчезают и даже магические предметы теряют свои свойства. Пока заклинание действует, сфера перемещается вместе с вами. Заклинания и другие магические эффекты за исключением тех, что были созданы артфеактами или богами, подавляются внутри сферы и не могут в нее проникнуть. Ячейка, которая была потрачена на произнесение подавленного заклинания, тратится. Пока эффект подавлен, он не действует, однако время, которое он проводит в подавленном состоянии, учитывается его длительностью. Целенаправленные эффекты. Заклинания и магические эффекты, такие как магическая стрела или очаровать персону, которые воздуйствуют на существо или объект внутри сферы,

Жрец 8 круг ограждение

ПОЛЕ АНТИМАГИИ [2/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель (10-футовый-радиус сферы)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 часа

щепотка железного порошка или опилок

не действуют на свою цель. Магия действующая на область. Область действия заклинаний и магических эффектов, таких как огненный шар, не распространяется на территорию внутри сферы. Если сфера пересекается с областью действия магии, то часть области, попавшая в сферу, подавляется. Например, пламя, созданное заклинанием огненная стена, подавляется внутри сферы, в результате чего может возникнуть проем в стене. Заклинания. Любое активное заклинание или магический эффект, действующие на существо или объект, подавляются, пока они находятся внутри сферы. Магические предметы. Свойства и силы всех магических предметов подавляются внутри сферы. Например, длинный меч +1 внутри сферы становится обычным немагическим длинным мечом. Свойства и силы магического оружия подавляются, если они использованы против цели внутри сферы или целью внутри сферы.

Жрец 8 круг ограждение

ПОЛЕ АНТИМАГИИ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель (10-футовый-радиус сферы)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 часа

Если магическое оружие или боеприпас полностью покидают сферу (например вы выстрелили магической стрелой или кинули магическое копье из сферы), то магия мгновенно возвращается, стоит предмету покинуть сферу. Магические перемещения. Телепортация и межпланарные перемещения не срабатывают внутри сферы, независимо от того является сфера местом отправления или пунктом назначения. Портал вдругое место, мир или план, а также проходы в межпространство, например созданные при помощи заклинания трюк с веревкой, временно закрываются внутри сферы. Существа и объекты. Существа или объекты, призванные или созданные при помощи магии, временно исчезают внутри сферы. Они сразу возвращаются обратно, как только пространство где они находились, оказывается вне сферы. Развеивание магии. Заклинания и магические эффекты, такие как развеять магию, не действуют на сферу. Сферы, созданные заклинанием поле антимагии, не подавляют друг друга.

Жрец 8 круг ограждение

ВЛАСТЬ НАД ПОГОДОЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	Вы (5 миль радиус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я., до 8 часов

горящий фимиам и кусочки земли и дерева, смешанные в воде

Вы контролируете погоду в радиусе 5 миль вокруг вас, пока действует заклинание. Вы должны находиться на открытом воздухе, чтобы произносить это заклинание. Перемещение в область, где у вас нет свободного доступа к небу, досрочно прерывает заклинание. Произнеся заклинания, вы изменяете текущие погодные условия, которые определил МП, основываясь на климате и времени года. Вы можете изменять осадки, температуру и ветер. Для того, чтобы новые условия вступили в силу, требуется 1d4 x 10 минут. После этого вы можете снова изменить условия. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается в норму. Изменяя погодные условия, найдите текущие условия в таблице. Вы можете изменить их на одну ступень вверх или вниз. Изменяя ветер, вы можете поменять его направление. Осадки Ступень 1 - Ясно, Ступень 2 - Легкая облачность, Ступень 3 - Пасмурно или низкий туман, Ступень 4 - Дождь, град или снег, Ступень 5 - Ливень, крупный град или снежная буря Температура Ступень 1 - Невыносимая жара, Ступень 2 - Жара, Ступень 3 - Тепло, Ступень 4 - Прохладно, Ступень 5 - Холодно, Ступень 6 - Арктический холод Ветер Ступень 1 - Штиль, Ступень 2 - Умеренный ветер, Ступень 3 - Сильный ветер, Ступень 4 - Штормовой ветер, Ступень 5 - Ураган

Жрец 8 круг преобразование

ОСВЯЩЕНИЕ [2/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
24 часа	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно

Некоторые из этих эффектов применяются к существам, находящимся в области; вы можете указать, будет ли он применяться ко всем существам, существам, служащим определенному божеству или лидеру, или существам определенного вида, например, оркам и троллям. Когда существо, попадающее под действие эффекта, входит в область заклинания впервые за ход или начинает там ход, оно может совершить спасбросок Харизмы. В случае успеха существо игнорирует дополнительный эффект, пока не покинет эту область.
Темнота. Область заполняется темнотой. Обычный свет, а также магический свет, созданный заклинаниями, с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не могут осветить область.
Вечный покой. Мертвые тела, похороненные в области, не могут стать нежитью.
Вмешательство в путешествия между измерениями. Затронутые существа не могут перемещаться и путешествовать, используя телепортацию или перемещение между измерениями и планами.

Жрец 8 круг преобразование

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я., до 1 минуты

щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины

Вы создаете сейсмические возмущения в выбранной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока действует заклинание, земля раскалывается от интенсивных толчков в радиусе 100 футов от выбранного места и сотрясает существ и сооружения, которые соприкасаются с землей в этой области. Земля в области действия становится труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое концентрируется, стоя на земле, должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала концентрация нарушается. Когда вы произносите это заклинание, и в конце каждого хода, в котором вы концентрируетесь на нем, каждое существо на земле в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала его сбивает с ног. Это заклинание может иметь дополнительные эффекты, которые зависят от типа поверхности, и определяются МП. Трещины. Трещины открываются по всей области действия заклинания в начале следующего хода после произнесения заклинания. Всего открывается 1d6 трещин, местоположение которых определяется МП. Каждая трещина глубиной 1d4 x 10 футов, 10 футов шириной и тянется

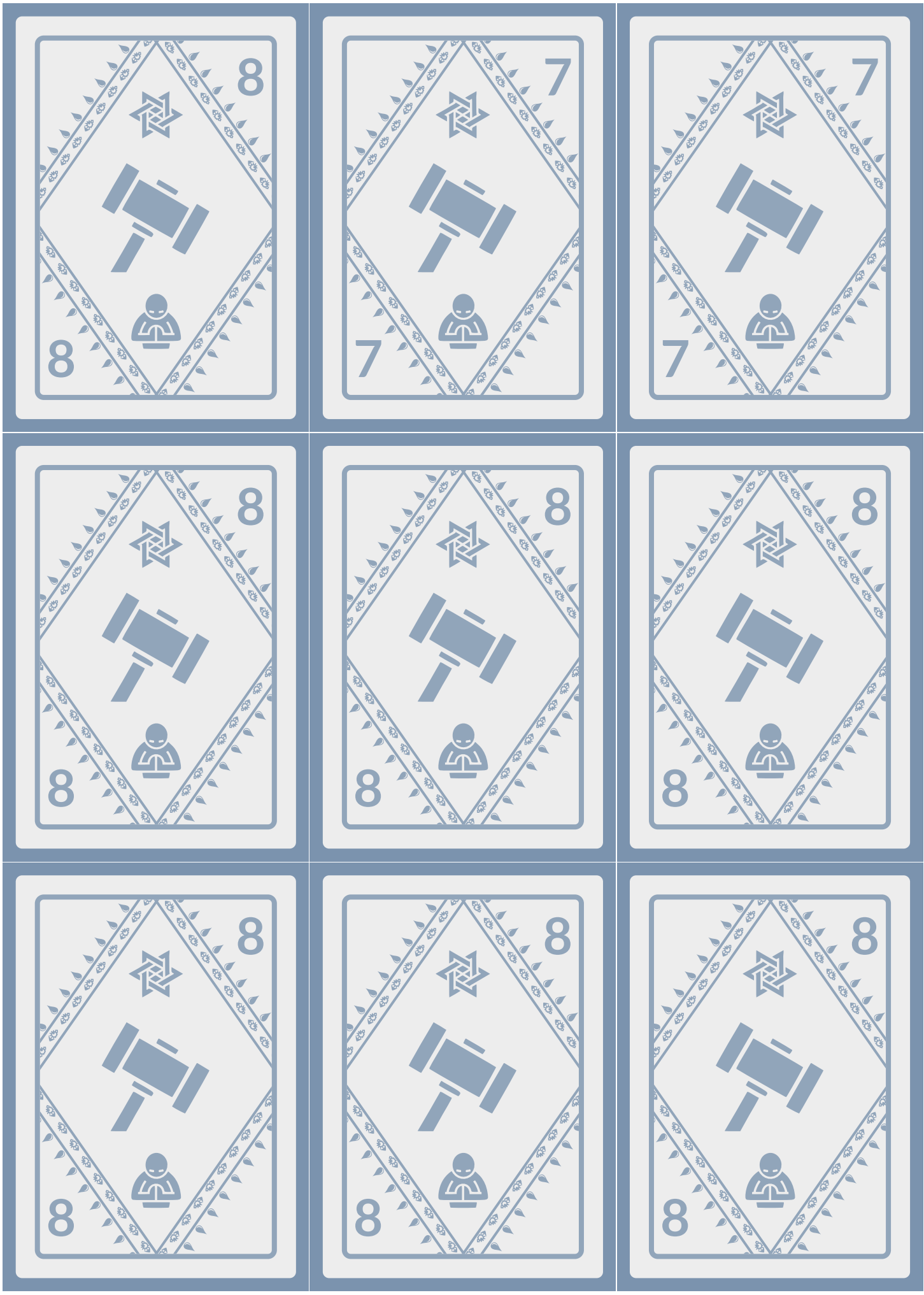
Жрец 8 круг проявление

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я., до 1 минуты

от одного конца области действия до другого. Существо, которое стоит на месте, где открывается трещина, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или упадет в нее. Существо успешно сделавшее спасбросок двигается вместе с краем трещины, когда та открывается. Если трещины открываются под сооружениями, то те автоматически обрушиваются (см ниже). Сооружения. Трещина наносит 50 дробящего урона любому сооружению, которое соприкасается с землей в области действия, когда вы произносите заклинание и в начале каждого хода до самого его окончания. Если ОЗ сооружения падает до 0, оно обрушивается и может нанести урон существам, стоящим поблизости. Существо, находящееся от него на расстоянии в половину высоты сооружения, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала, оно получает 5d6 дробящего урона, его также сбивает с ног и заваливает обломками. Из них можно освободиться, сделав успешную проверку по Силе (Атлетика) против КС 20 в качестве действия. МП может сделать КС выше или ниже в зависимости от вида обломков. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, остается на ногах и избегает завала.

Жрец 8 круг проявление


8
8
7
7
7
7
8
8
8
8
8
8
8
8
8
8
8
8

ОСВЯЩЕНИЕ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
24 часа	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Пока не рассеяно

Дневной свет. Область освещается ярким светом. Магическая тьма, созданная заклинаниями с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не может затмить свет.
Защита от энергии. Затронутые существа в области получают сопротивление к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.
Тишина. Звуки не покидают границы области, и не проникают снаружи внутрь.
Уязвимость энергии. Затронутые существа в области получают уязвимость к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.
Храбрость. Затронутые существа не могут быть испуганы, пока находятся в области.
Языки. Затронутые существа могут общаться с любыми другими существами, находящимися в области, даже если у них нет общего языка.
Страх. Затронутые существа испуганы, пока находятся в области.

Жрец 8 круг проявление

АУРА СВЯТОСТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	заклинатель
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

Маленький реликварий, стоимостью не менее 1000 зм со священной реликвией, например лоскут одежды святого или кусочек пергамента с религиозным писанием

Божественный свет исходит от вас и покрывает всё в радиусе 30 футов мягким сиянием. Выбранные вами существа в этом радиусе излучают тусклый свет в радиусе 5 футов и получают преимущество на все спасброски. Любые другие существа получают помеху при бросках атаки против них. Кроме того, если демон или нежить попадает по существу, находящемуся под воздействием заклинания, то аура испускает вспышку яркого света. Атакующий должен сделать успешный спасбросок по Телосложению или будет ослеплен до конца действия заклинания.

Жрец 8 круг ограждение

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Особенная

за каждое существо, на которое вы хотите использовать заклинание, вы должны потратить один гиацинт стоимостью не менее 1000 зм и один резной слиток серебра стоимостью не менее 100 зм, оба компонента расходуются

Вы и до 8 желающих существ в пределах дальности заклинания, проецируете ваши астральные тела на Астральный План. Материальное тело остается без сознания и находится в приостановленном состоянии. Ваше астральное тело напоминает вашу смертную форму, повторяя все ваши игровые характеристики и имущество. Ваша астральная форма может свободно путешествовать по Астральному Плану и проходить через местные порталы, ведущие на другие планы.

Жрец 9 круг некромантия

ВРАТА [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

алмаз стоимостью не менее 5000 зм

Вы призываете портал, соединяющий любое незанятое место, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, с определенным местом на другом плане существования. Портал представляет собой круглый проем диаметром от 5 до 20 футов на ваш выбор. Вы можете повернуть его в любом направлении. Портал существует, пока действует заклинание. Портал имеет переднюю сторону и заднюю. Войти в портал можно только через переднюю сторону. Всё, что попадает в портал, немедленно перемещается на другой план, появляясь в ближайшем к порталу незанятом месте. Божества и другие владыки планов могут предотвращать создание порталов при помощи этого заклинания в их присутствии или где-либо на их плане.

Жрец 9 круг призыв

ВРАТА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Концентрация, до 1 минуты

алмаз стоимостью не менее 5000 зм

Когда вы произносите это заклинание, вы можете сказать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане нежели вы, то портал открывается в непосредственной близости от названного существа и втягивает его, перемещая его к вам на любое незанятое место рядом с порталом. Вы не обладаете каким либо влиянием на это существо, оно может свободно действовать по усмотрению МП. Оно может уйти, атаковать вас или помочь вас.

Жрец 9 круг призыв

МАССОВОЕ ЛЕЧЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Огромная волна целительной энергии исходит от вас. Вы восстанавливаете до 700 ОЗ, которые можете распределить между любым количеством существ, которых вы видите в пределах дальности заклинания. Существа, которых лечит это заклинание, также исцеляются от любых болезней и эффектов, которые вызывают слепоту или глухоту. Заклинание не действует на нежить или големов.

Жрец 9 круг призыв

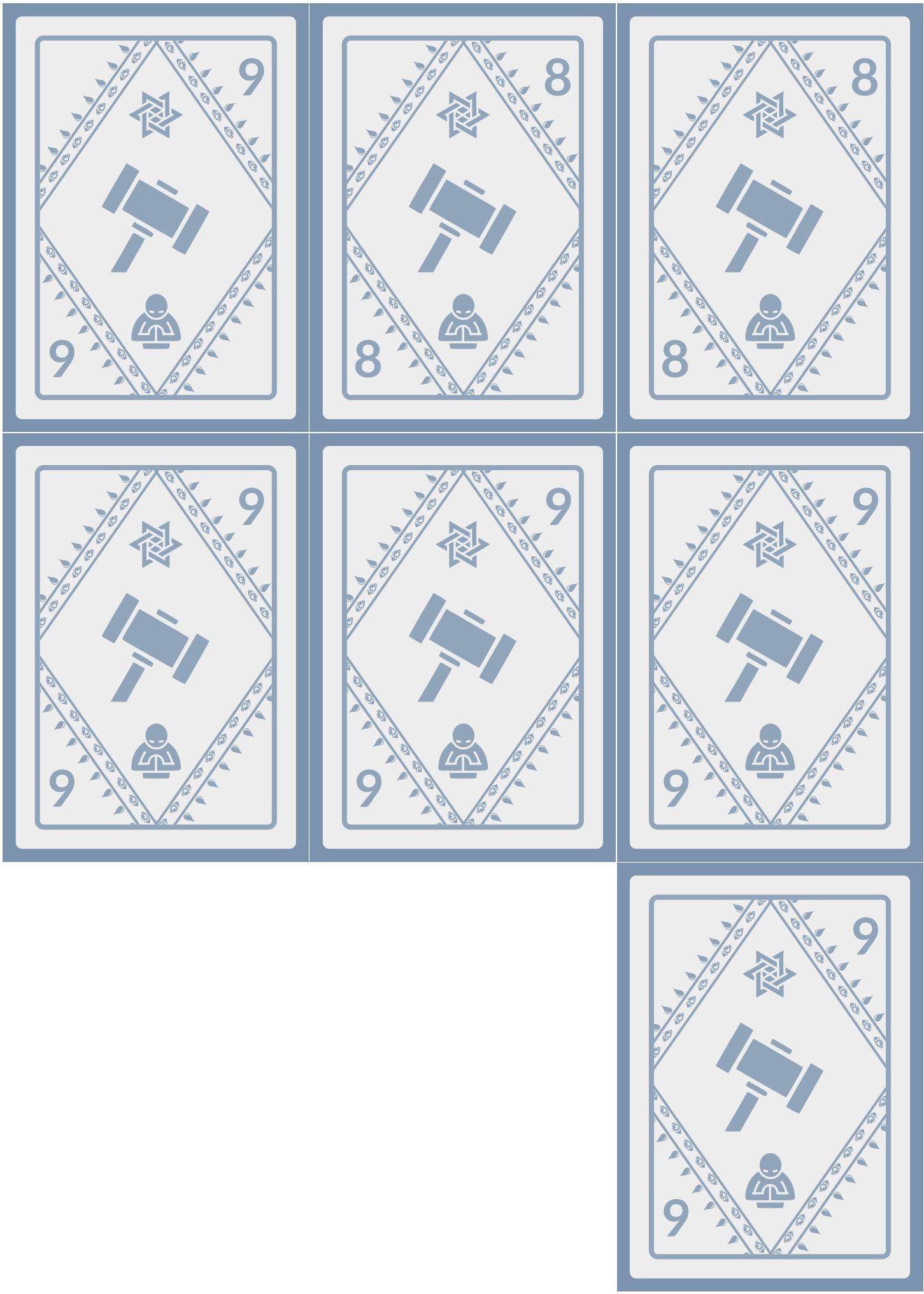
ИСТИННОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

брызги святой воды и алмазы стоимостью не менее 25000 зм, которые расходуются при произнесении

Вы касаетесь существа, которое умерло не более 200 лет назад по любой причине кроме старости. Если душа существа свобода и согласна вернуться, то существо возвращается к жизни с полными ОЗ. Заклинание исцеляет все раны, неитрализует любые яды и болезни, снимает любые проклятия, от которых страдала цель в момент смерти. Заклинание заменяет все поврежденные или отсутствующие органы и конечности. Заклинание может даже создать новое тело, если оригинал более не существует, в этом случае вы должны произнести имя существа. Существо появляется в любом незанятом месте в пределах 10 футов от вас.

Жрец 9 круг некромантия


9
9
8
8
8
8
9
9
9
9
9
9
9
9